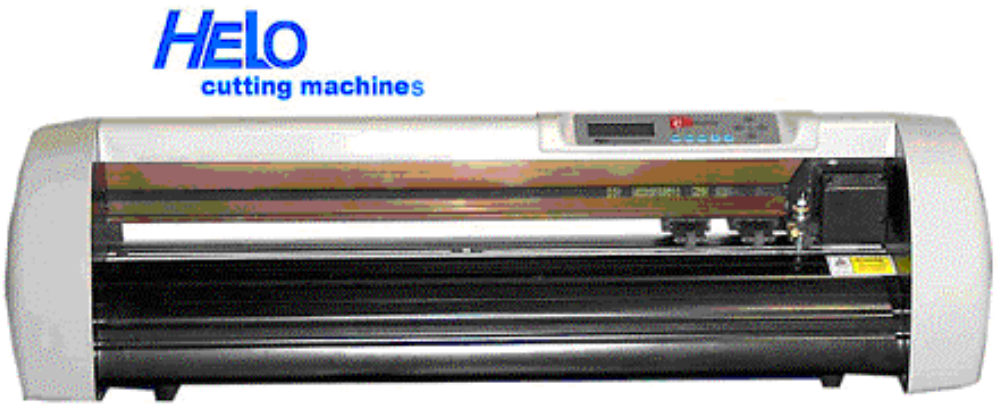
Manuel d’instructions

Logiciel
ArtCut 2005

pour



Gerfried Kloster

HELO GmbH
Eschmühlenweg 2
DE-26901 Lorup

www.helo-werbetechnik.de

traduction francaise par
Frédéric Dutois

PcWebPoint
Bahnhofstr. 66
DE-76751 Jockgrim

www.pcwebpoint.de/fr

CHAPITRE 1 : INSTALLATION 5

1. LE MINIMUM REQUIS POUR L'ORDINATEUR 6
2. INSTALLATION 6

CHAPITRE 2 : FONCTIONS DE BASE 9

1. LES ELEMENTS DANS LA FENETRE 10
2. LES METHODES DE SELECTION D'UN OBJET 11
3. SELECTION PRINCIPALE ET SELECTION SECONDAIRE 12
4. LES DIFFERENTS OBJETS 12
5. LES DIFFERENTS CURSEURS 13

CHAPITRE 3 : DEMARRER ET TERMINER ARTCUT 15

1. DEMARRER ARTCUT 16
2. TERMINER ARTCUT 16

CHAPITRE 4 : LES BARRES D'OUTILS 17

1. LE MENU PRINCIPAL 18
2. BARRE D'AFFICHAGE ECRAN 19
3. BARRE D'OUTIL DE POLICE 19
4. BARRE D'OUTILS 20

CHAPITRE 5 : LE MENU FILE (FICHIER) 21

1. LE MENU FILE 22
2. (1) IMAGE TRACING 24
3. (2) STRIPE IMAGE 27
4. TABLEAU COMPARATIF : 28

CHAPITRE 6 : LE MENU EDITION (EDIT) 33

1. LE MENU EDIT 34

CHAPITRE 7 : LE MENU AFFICHAGE (VIEW) 37

1. LE MENU VIEW: 38

CHAPITRE 8 : LE MENU TEXTE (TEXT) 41

1. LE MENU TEXT 42

CHAPITRE 9 : LE MENU GRAPHIQUE (GRAPH) 47

1. LE MENU GRAPH 48

CHAPITRE 10 : LE MENU TABLEAU (TABLE) 53

1. LE MENU TABLE 54

CHAPITRE 11 : LE MENU ALIGNEMENT (ALIGN) 57

1. SELECTIONNER UN OU PLUSIEURS OBJETS 58
2. LE MENU ALIGN 58
3. EXEMPLE: 60

CHAPITRE 12 : LE MENU EDITEUR DE POINTS D'ANCRAGE (NODEEDIT) 61

1. SELECTION DES PROINTS D'ANCRAGE 62
2. LE MENU NODEEDIT 62
3. LA BARRE D'OUTIL D'EDITION DES POINTS D'ANCRAGE: 65
4. LES FONCTIONS D'EDITION DES POINTS D'ENCRAGE DE BASE 66

DEPLACER UN POINT D'ANCRAGE SELECTIONNEZ UN OBJET. 66
TRANSFORMER UNE LIGNE EN UNE COURBE 66
TRANSFORMER UNE LIGNE EN UNE COURBE 67

CHAPITRE 13 : LE MENU AVANCE (ADVANCED) 69

1. LE MENU ADVANCED 70
2. RING SPLIT 75
3. RAY SPLIT 76

CHAPITRE 14 : LE MENU OPTIONS 79

1. LE MENU OPTIONS 80

CHAPITRE 15 : CUT/PLOT ET SETUP 83

1. LA BOITE „CUT/PLOT“ 84

Chapitre 1 : Installation

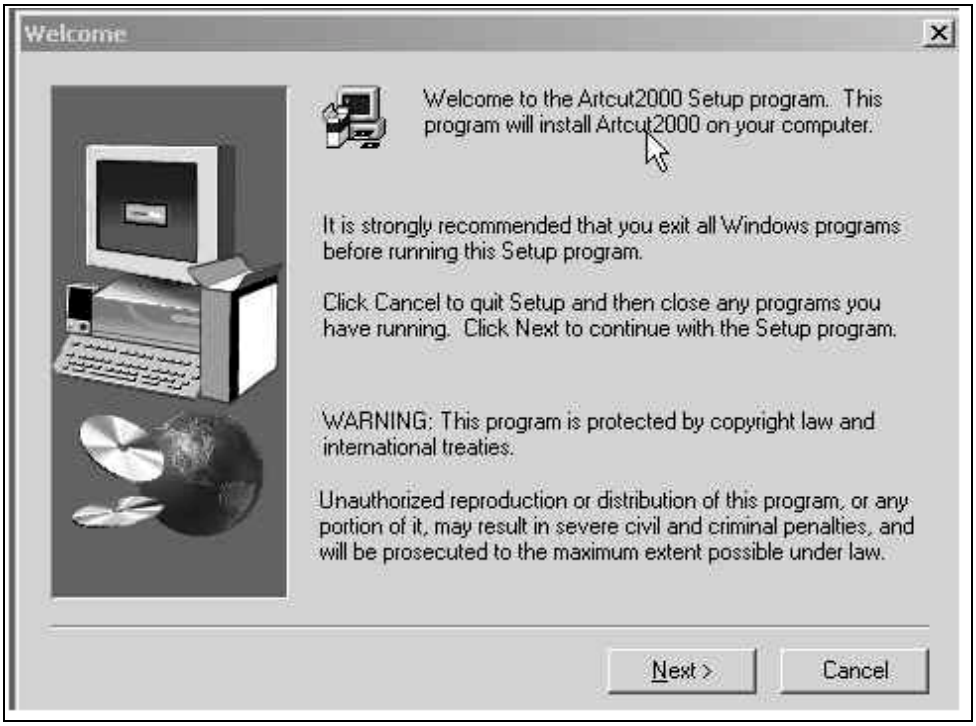
1. Le minimum requis pour l'ordinateur

Système d'exploitation:	Windows9X/Me/2000/XP;
CPU:	486 ou plus;
RAM:	au moins 32 (MB);
Disque dur:	ab 1GB;
Résolution de l'écran:	800X600 ou plus

2. Installation

Insérez le CD du logiciel Artcut dans votre CD-ROM. Avec la fonction démarrage automatique, l'installation commencera immédiatement. Si non, vous démarrez manuellement le fichier Setup.exe par un double-clic.

Le menu d'installation apparaît alors sur l'écran:


Welcome
Welcome to the Artcut2000 Setup program. This program will install Artcut2000 on your computer.
It is strongly recommended that you exit all Windows programs before running this Setup program.
Click Cancel to quit Setup and then close any programs you have running. Click Next to continue with the Setup program.
WARNING: This program is protected by copyright law and international treaties.
Unauthorized reproduction or distribution of this program, or any portion of it, may result in severe civil and criminal penalties, and will be prosecuted to the maximum extent possible under law.
Next >
Cancel

Faîtes un clic sur "Next" et les conditions de licence apparaissent. Cliquetez sur "Yes", pour continuer l'installation.

Le dossier standard pour l'installation est "C:/artcut6". Si vous désirez indiquer un autre emplacement, cliquetez sur "les Browse"-Button, pour choisir ou inscrire le nouveau dossier.

Après avoir fait le choix du dossier, cliquetez sur "Next" pour obtenir la fenêtre d'installation suivante:

Setup Type
Click the type of Setup you prefer, then click Next.
Typical
Program will be installed with the most common options. Recommended for most users.
Compact
Program will be installed with minimum required options.
Custom
You may choose the options you want to install. Recommended for advanced users.
< Back
Next >
Cancel

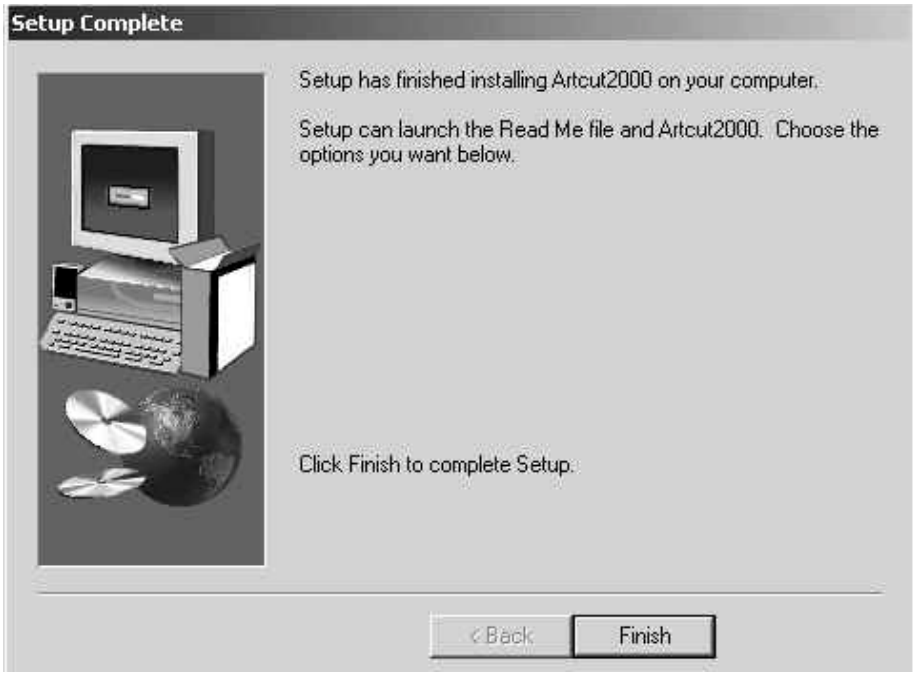
Il y a trois options différentes pour l'installation:

Standard Installation du logiciel et de l'aide

Compact Installation du logiciel seul

Custom Installation du logiciel et des composantes désirées.

cliquetez sur "Next", jusqu'à ce que la fenêtre suivante apparaisse :


Setup Complete
Setup has finished installing Artcut2000 on your computer.
Setup can launch the Read Me file and Artcut2000. Choose the options you want below.
Click Finish to complete Setup.
< Back
Finish

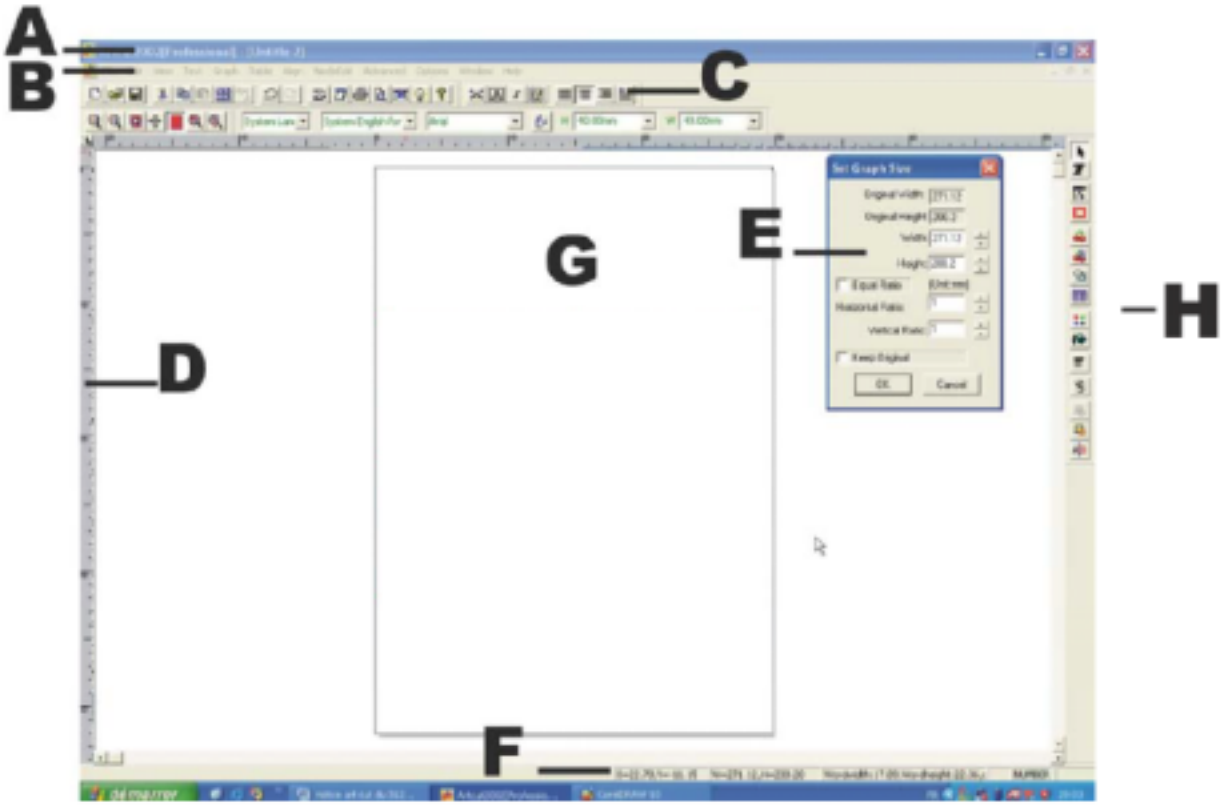
En cliquant sur "Finish" l'installation est achevée.

Chapitre 2 : Fonctions de base

Ce chapitre explique comment utiliser les commandes de base d'Artcut, les icônes et les techniques. Il est important de bien comprendre les bases d'Artcut pour pouvoir vous familiariser facilement avec les fonctions qui vous seront détaillées dans le reste de ce manuel.

.

1. Les éléments dans la fenêtre



A	Title Bar	barre des titres	Affiche le nom du programme et du fichier sur lequel vous travaillez.
B	Menu Bar	barre des menus	Cliquer sur une des catégories du menu pour accéder à une liste de commande.
C	Icon Bar	barre des icônes	Affiche les icônes pour accéder à la plupart des commandes d'Artcut. Cliquez sur l'icône avec la souris et maintenez, la description s'affichera.
D	Rulers	les règles	Utiliser comme une référence pour positionnement.

E	Slide Bars	les barres flottantes	Fenêtres apparaissant de façon momentanée.
F	Status Bar	barre d'état	Information concernant la commande actuellement sélectionnée.
G	Area	plan de travail	Plan de travail
H	Barre d'outils		Connu aussi en temps que maquette ou fenêtre.

2. Les methodes de selection d'un objet

Cadre de sélection étendue

Faites un clic gauche de la souris et maintenez, faites glisser la souris pour obtenir un cadre bleu. Tous les objets situés à l'intérieur et au bord de ce cadre seront sélectionnés une fois le bouton de la souris relâché.

Le clic pour sélectionner des objets

Déplacer la souris vers l'objet voulu, faites un clic gauche de la souris, l'objet sera sélectionné.

Cadre de sélection restreinte

Appuyer et maintenez la touche Ctrl du clavier, faites un clic gauche de la souris pour obtenir un cadre bleu. Seul les objets situés intégralement à l'intérieur de ce cadre seront sélectionnés une fois le bouton de la souris relâche.

Le multi clic pour sélectionner des objets

1) Déplacer la souris vers l'objet voulu, faites un clic gauche de la souris pour sélectionner cet objet.
2) Appuyer et maintenez la touche Shift (majuscule) du clavier, déplacer la souris vers un autre objet voulu, faites un clic gauche de la souris pour sélectionner les objets différents.
3) Refaites comme indiqué ci-dessus dans l'étape #2, vous pouvez sélectionner des objets multiples.

3. Sélection principale et sélection secondaire

Lors d'une sélection multiple, le dernier objet sélectionné sera considéré comme la sélection principale. Les autres seront considérés comme sélection secondaire.
La sélection principale est identifiée par une croix rouge dans le centre du cadre sélectionné.

4. Les différents objets

Il y a 4 sortes d'objets :

L'objet texte L'objet texte est un groupe de lettres. Vous pouvez éditer cet objet des façons suivantes :
-Ajouter, supprimer et modifier les lettres ;
-Changer les propriétés du texte en entier ou en partie ;
-Convertir l'objet du texte en objet graphique en utilisant la barre d'outil.

L'objet graphique L'objet graphique est composé de courbe ou de lignes et peut être modifier en utilisant l'onglet d'édition de courbe (node edit) de la barre d'outil de contrôle.

L'objet tableau L'objet tableau est un groupe de cellules formant un tableau.
Cet objet peut être exporté pour la découpe au plotter.

L'objet image L'objet image est importé du scanner ou d'autres fichiers. L'image ne peut pas être utilisée directement pour la découpe, mais seulement lorsqu'elle est vectorisée en utilisant la commande de Traçage d'Image d'Artcut.

5. Les différents Curseurs

Le curseur peut se présenter sous différentes formes selon l'outil en cours d'utilisation.

Le statut de sélection	Le curseur sur l'écran indiquera « + », vous aurez alors la possibilité de choisir, déplacer ou redimensionner des objets en utilisant la souris ou le clavier.
Le Statut d'Entrée de Données de Texte	Le curseur sur l'écran indiquera « I », l'utiliser pour l'introduction de texte et la rédaction en utilisant la souris ou le clavier
Le Statut de création Graphique	Le curseur sera différent selon le type de graphique créé (ligne, rectangle etc.).
Le Statut d'édition de courbe	S'utilise pour la retouche des points d'encrages en utilisant la souris ou le clavier.

Chapitre 3 : Démarrer et Terminer Artcut

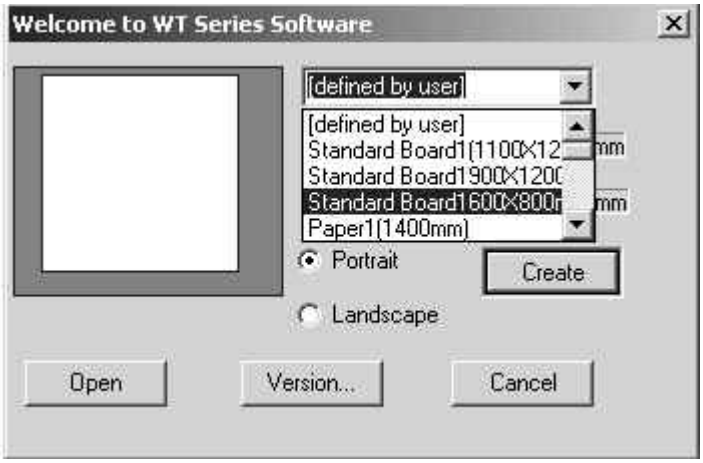
1. Démarrer Artcut

Pour démarrer Artcut faire une des opérations suivantes:

- cliquer sur l'icône
- menu programme puis ArtCut dans démarrer.

***Remarque** : Lors de votre première entrée dans le logiciel Artcut, le programme demandera d'introduire Artcut graph. Disc dans le CD-ROM pour confirmer l'installation.*

Chaque fois que le programme démarrera, l'écran suivant pour la sélection des paramètres de page apparaîtra :



Si les dimensions de votre plan de travail sont supérieures à celles de la laize de votre vinyle, Artcut scindera automatiquement votre fichier pour le découper en plusieurs fois.

Cliquer sur la flèche à coté du champ de texte pour sélectionner une dimension de page parmi des tailles standard (A4, A3, etc.). Vous pouvez également choisir une dimension personnalisée en entrant les valeurs de votre choix dans les champs « width » (largeur) et « height » (hauteur) et choisir l'orientation de votre plan de travail : « portrait » (portrait) ou « landscape » (paysage).

2. Terminer ArtCut

Pour terminer Artcut, veuillez SVP utiliser la croix en haut a droite de la fenêtre ou bien le menu Exit sous le menu File. Autre possibilité : utilisez les touches du clavier ALT+F4

Chapitre 4 : Les barres d'outils

1. Le menu principal

De gauche à droite:

New	créer un nouveau fichier
Open	ouvrir un fichier
Save	sauvegarder le fichier actuel
Cut	couper le groupe sélectionné
Copy	copier le groupe choisi au presse-papiers
Paste	insérer le contenu du presse-papiers dans le champ de travail actuel
Duplicate	Copies Multiples
Paste along curves	Coller le long d'un chemin
Undo	annuler la dernière commande
Redo	Rétablir une commande ayant été annulée ou effectuer la même commande à nouveau.
Trace	vectoriser une image pour la découpe
Page Size	modifier la taille de la page
Print	imprimer le ou les fichiers en cours
Print preview	montre ce que vous obtiendrez à l'impression
Cut / Plot	ouvrir la fenêtre de paramétrage de la découpe
Redraw	rafraîchir l'affichage à l'écran
About	affiche de l'information concernant le programme

2. Barre d'Affichage ecran

de gauche à droite :

2X Zoom avant	2 fois zoom en avant (curseur au centre)
2X Zoom arrière	2 fois zoom en arrière (curseur au centre)
Boite de Dessin Zoom avant	Une fois cette commande sélectionnée, faites un clic gauche de la souris et maintenez pour créer la zone que vous voulez agrandir, une fois le bouton de la souris relâchée, la zone sélectionnée remplira l'écran.
Déplacement	Déplacement de la zone d'affichage sur l'écran
Pleine Page	Montre toute la page dans l'écran actuel
Vue précédente	Vue précédente
Dernière vue	Dernière vue

3. Barre d'Outil de Police

De gauche à droite:

Sélection langage	Sélection du langage
Sélection du groupe de Police	Sélection du groupe de police
Sélection de police	Sélection de police
Hauteur	Sélection de largeur de la police en mm
Largeur	Sélection de largeur de la police en mm

Taille Exacte	adapte la taille du texte choisi à sa valeur optimale
Bordure	ajouter une bordure au texte sélectionné
Propriété	Fenêtre pour la définition des paramètres de police (italique, pivotant etc.)
Saisie d'un Texte	cliquer pour obtenir un tableau pour saisir un texte .
Alignement gauche	Aligner le texte à gauche
Alignement milieu	Aligner le texte à milieu
Alignement droite	Aligner le texte à droite
Alignement complet	Aligner le texte dans sa largeur optimale

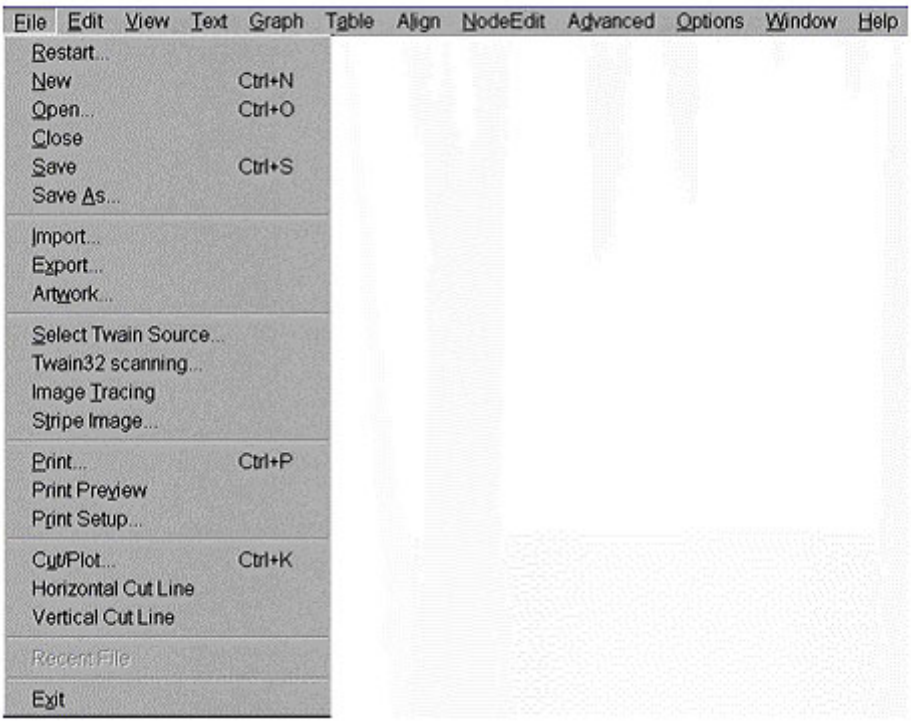
4. Barre d'Outils

De haut en bas:

Select	Outil de Sélection
Text input	Outil de Saisi de Texte
Node Edit	Editeur de point d'ancrage
Logo Lib	Bibliothèque de graphiques pour Logos
Logo Lib II	Bibliothèque de graphiques pour Clip arts
Graphbar	Barre de Graphisme
Table Bar	Barre de Tableau
Pallette	Palette pour modification des couleurs
part fill	Outil de Remplissage
Arrange Bar	Barre de Mise en forme du texte
Align Toolbar	Barre d'Alignement
Place Contours into a Group	grouper les objets sélectionnés
Remove Contours from a Group	dégrouper les objets sélectionnés
Break apart	dégrouper du texte

Chapitre 5 : Le menu File (Fichier)

1. Le menu file



De haut en bas:

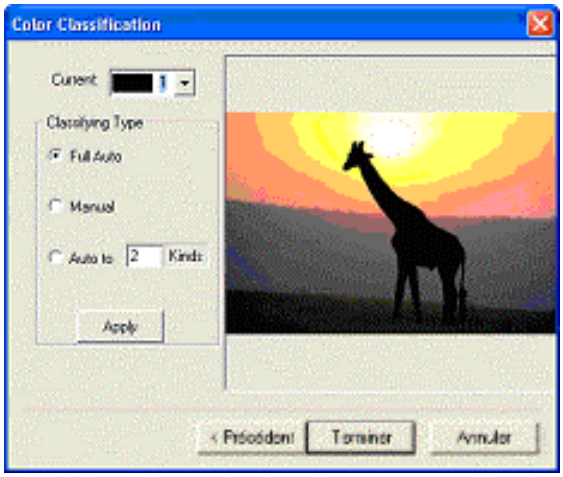
Restart ...	**Recommencer**	Pour recommencer le fichier en cours (efface le contenu du fichier en cours).
New	**Nouveau**	Pour commencer un nouveau document. Sur le Logiciel Artcut, vous avez la possibilité d'ouvrir de multiples documents en même temps.
Open ...	**Ouvrir**	Pour ouvrir un fichier Artcut existant. Vous pouvez ouvrir un fichier dans le répertoire actuel (par défaut : c:\artcut6), ou d'un autre répertoire. Faire un double clic sur un fichier, Artcut sélectionnera le fichier et l'ouvrira.
Close	**Fermer**	Pour fermer le document actuel. Vous aurez la possibilité de sauvegarder le document si certaines modifications ont été faites depuis la dernière sauvegarde ou si la sauvegarde n'a pas encore été faite.

Save	**Enregistrer**	Pour sauvegarder le document actuel. Si vous sauvegardez un fichier pour la première fois, la boite de dialogue « enregistrer sous » s'affichera.
Save as ...	**Enregistrer sous...**	Choisir le répertoire et le nom du fichier sous lesquels vous voulez enregistrer le document en cours.
Import ...	**Importer**	Pour importer un fichier d'un autre programme. Vous pouvez filtrer les types de fichiers afficher à l'écran, exemple : PLT, EPS, TXT, BMP, DXF/R12 etc.
Export ...	**Exporter**	Pour enregistrer le fichier Artcut dans d'autres formats pouvant être utiliser par d'autres programmes.
Artwork ---		Bibliothèque de graphisme traditionnel Chinois près pour la découpe.
Select Twain Source ...		A l'aide de ce menu vous pouvez sélectionner le scanner que vous utilisez.
Twain32 scanning ...		Scannez..
Image Tracing (1)		Vous pouvez scanner ou importer une image (au format BMP) pour la vectoriser.
Stripe Image ... (2)		Fonction permettant de « découper » une image en bandes fines. L'effet obtenu est flou mais retransmet un effet en 3 dimensions
Print ...		Imprimer
Print Preview		Aperçu avant impression
Print Setup ...		Mise en place de l'impression
Cut/Plot ...		Plotter
Horizontal Cut Line		Ligne de séparation horizontale (Aide pour la découpe)

Vertical Cut Line	Ligne de séparation verticale (Aide pour la découpe)
Recent File	Liste des 4 derniers fichiers
Exit	Sortie du logiciel

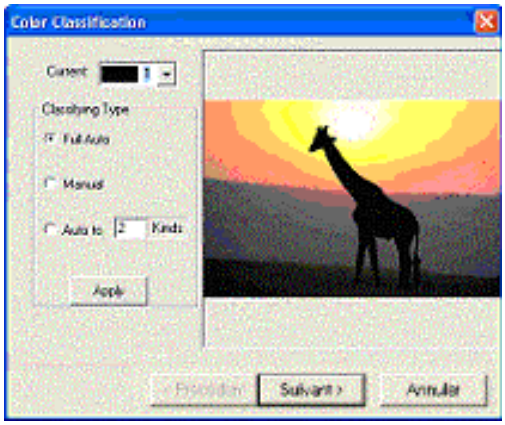
2. (1) Image Tracing

Image Tracing permet d'importer une image (BMP ou TIF) et de la vectoriser. (Pour tout autre format une conversion préalabe avec un autre logiciel est nécessaire.)



Apres l'import il vous est possible de définir le nombre de couleurs (256 maximum), les dimensions et la qualité (dpi) de l'image.

En cliquant sur suivant:

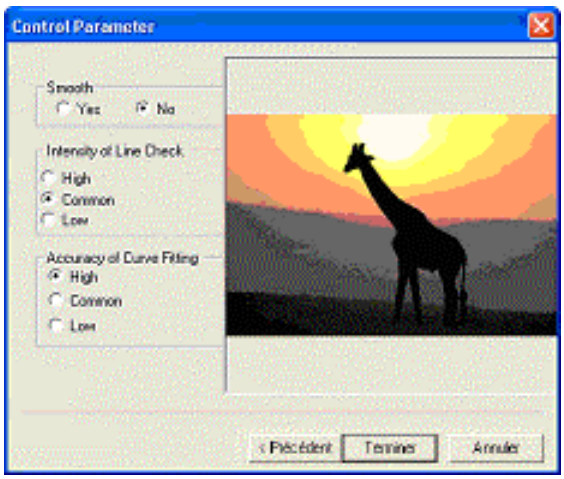


Le point « Current » vous donne les différentes couleurs.

Il est à noter que de plotter une image avec 256 couleurs représente un travail presque surhumain. Dans un premier temps il vous sera difficile de trouver les adhésifs dans toutes ces couleurs et ensuite il vous sera certainement impossible d'effectuer le collage.

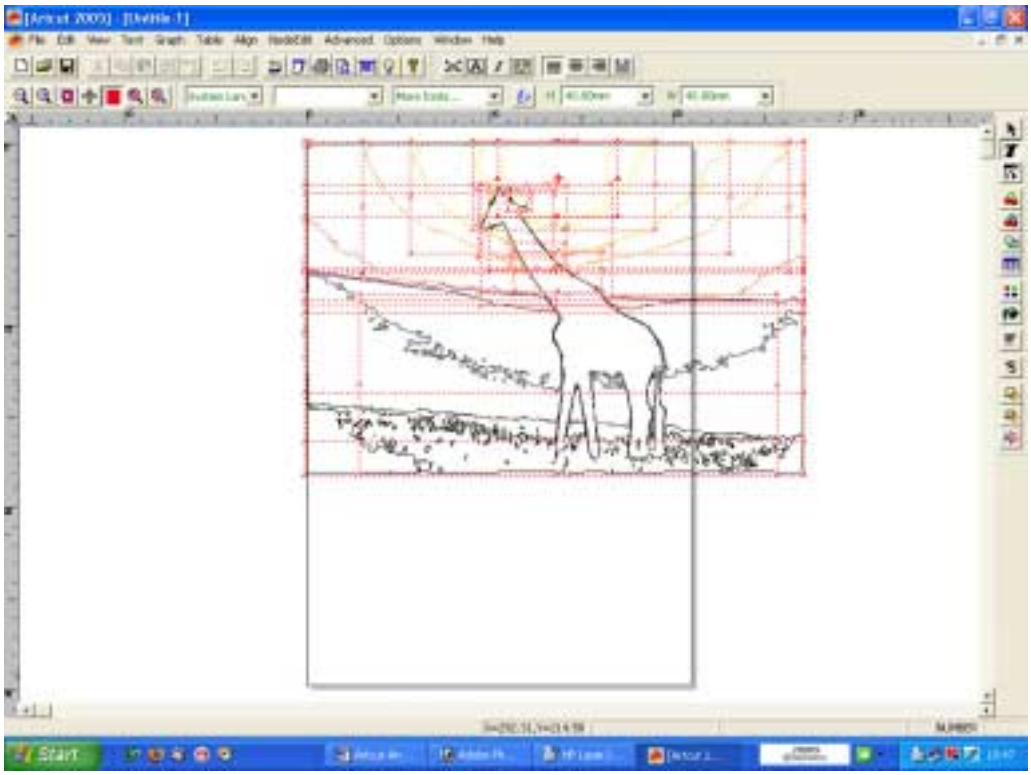
Réduisez le nombre de couleur en jouant avec les différentes possibilités. En cliquant sur « Apply » vous aurez à tout moment un aperçu de votre image avec les valeurs enregistrées.

En cliquant sur « Suivant » :

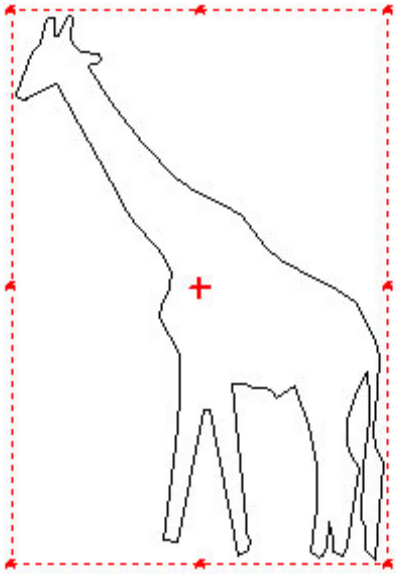


Si l'image est de bonne qualité, vous pourrez sélectionner No (non) devant Smooth (adoucir), sinon sélectionner Yes (oui).
Si les bords de l'image sont principalement des lignes droites, choisir High (élevé) dans Intensity of Line Check (vérification de l'intensité des lignes). S'il y a des courbes, choisir Low (bas). Sinon choisir Common (commun).
Choisir High (élevé) ou Low (bas) dans Accuracy of Curve (précision des courbes) pour une résolution de scanne plus basse/plus haute ou un graphisme meilleur/mauvais. Il est recommandé de choisir au milieu dans la plupart des cas.
Cliquer „Terminer" et votre image sera renvoyée à Artcut.

Ici le résultat:

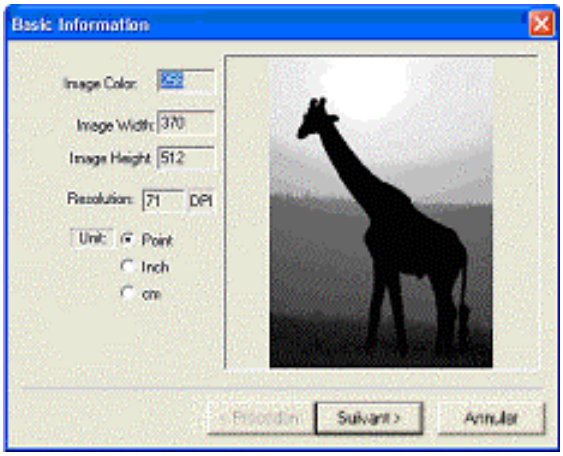


Apres avoir effacé les vecteurs superflus, le motif désiré apparaît seul prêt a la découpe ou a un enregistrement.



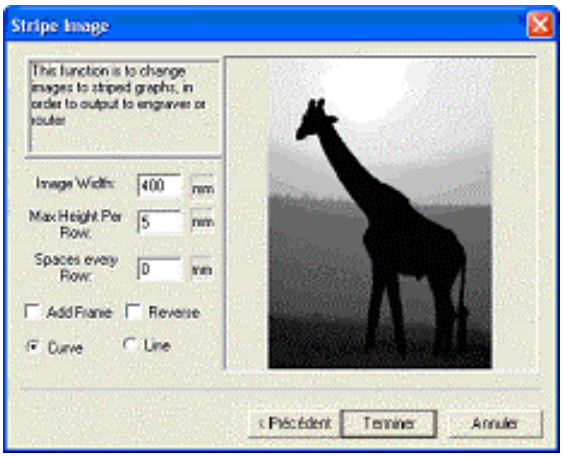
3. (2) Stripe Image

Cette fonction s'utilise pour créer une image large avec un effet flou en utilisant la découpe du plotter. Cliquer sur Stripe Image (image rayée) dans le menu file (fichier), une boite de dialogue s'affichera. Sélectionner l'image voulue et Cliquez sur Open (ouvrir), une boite de dialogue affichera les bases d'information de l'image.



Il est conseillé de travailler avec des images converties en noir et blanc auparavant.

En cliquant sur Suivant :



„Image Width“ est la largeur du vecteur et n'a rien a voir avec la largeur de l'image

“Max Height Per Row“ est la hauteur maximale des rayures

"Spaces every Row" est la hauteur vide entre les rayures

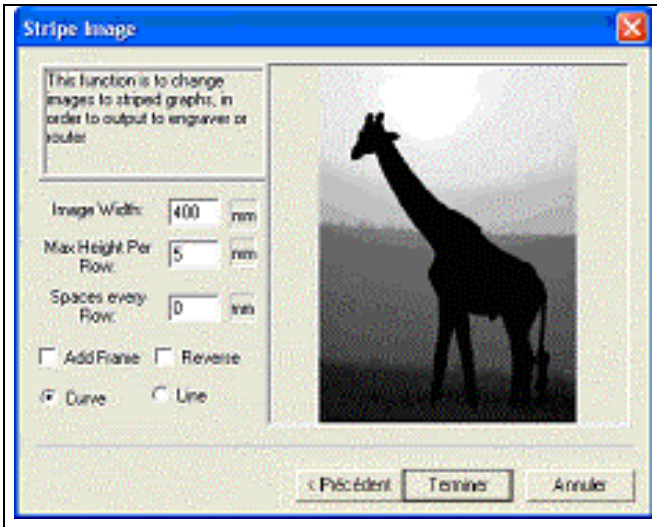
"Add Frame" Ajoute un cadre a l'image

"Reverse" inverse rayures et vides. Cela représente un négatif de l'image.

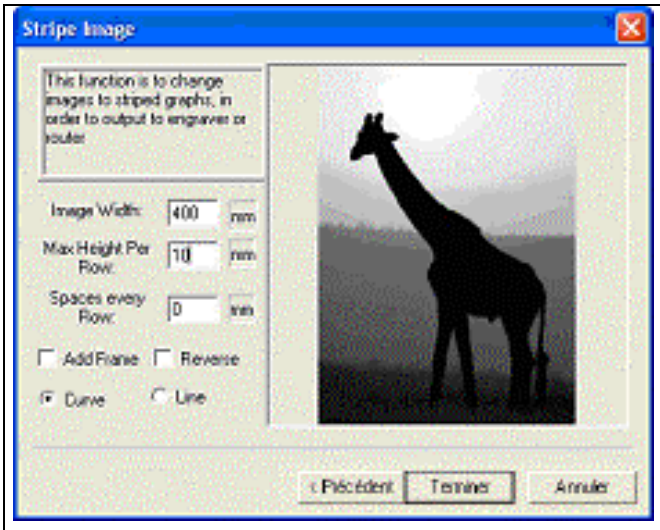
"Curve" et „Line" définit si les rayures doivent être arrondîtes ou droites

4. tableau comparatif :

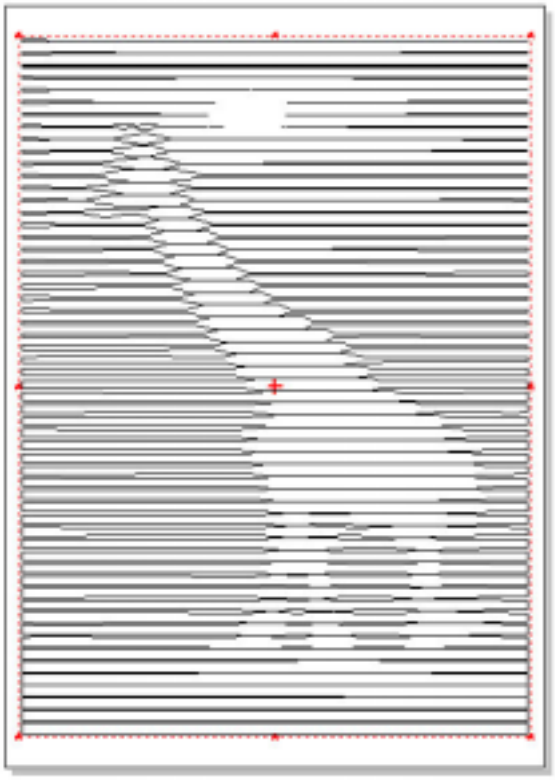
(Pour que l'utilisateur se rende bien compte)

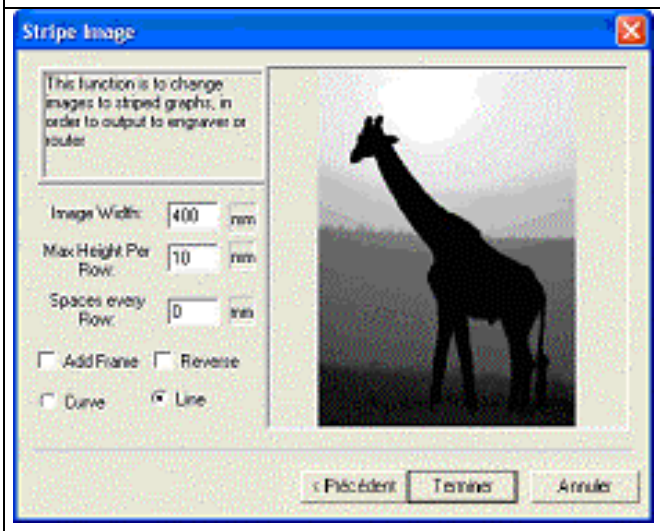


rayures de 5 mm

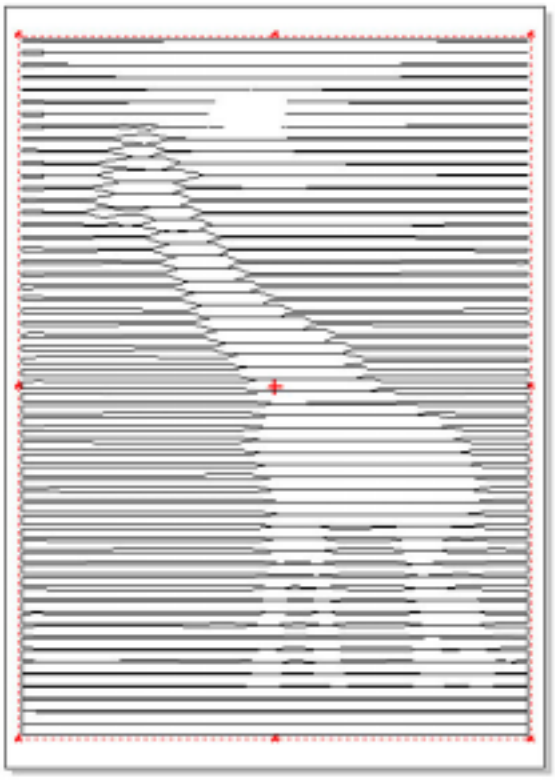


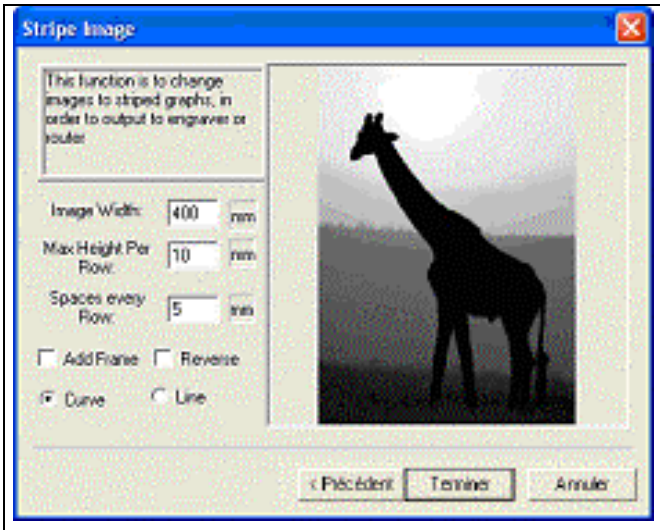
rayures plus grosses (10 mm)



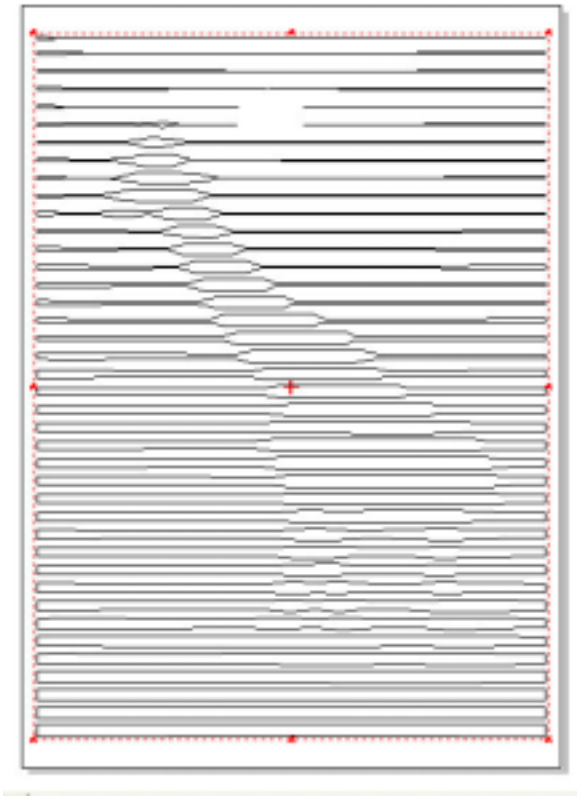


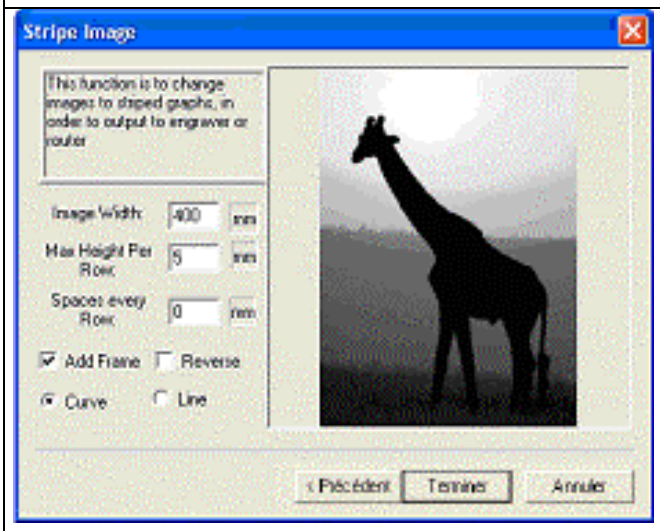
Line au lieu de Curve



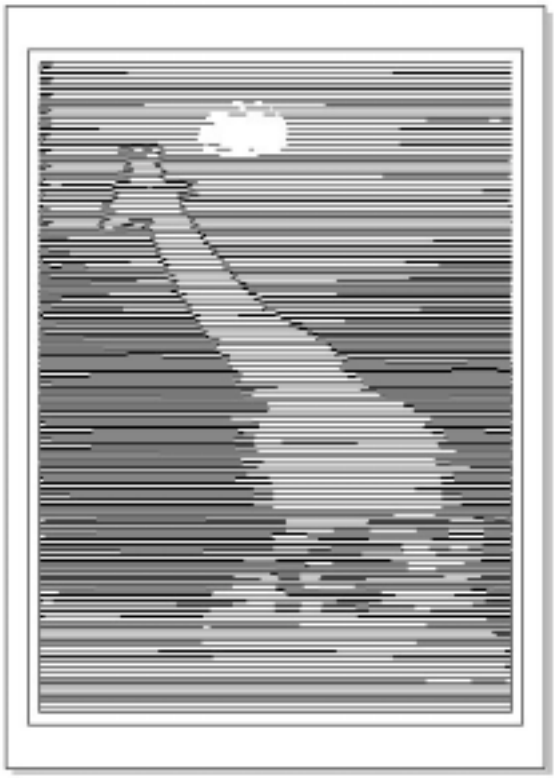


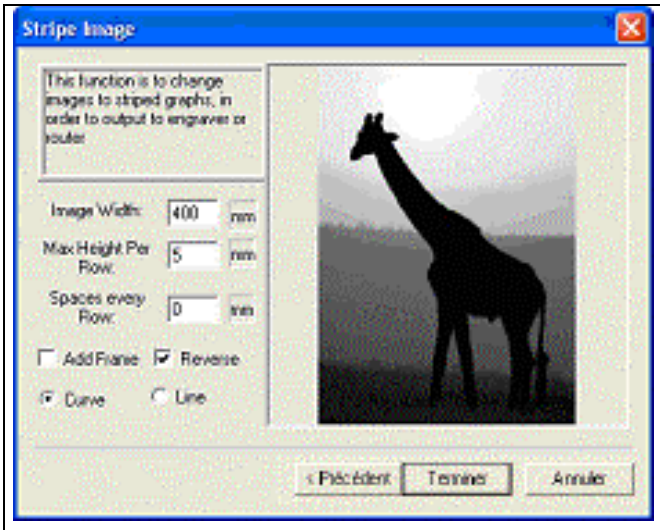
interstices de 5 mm





Avec cadre



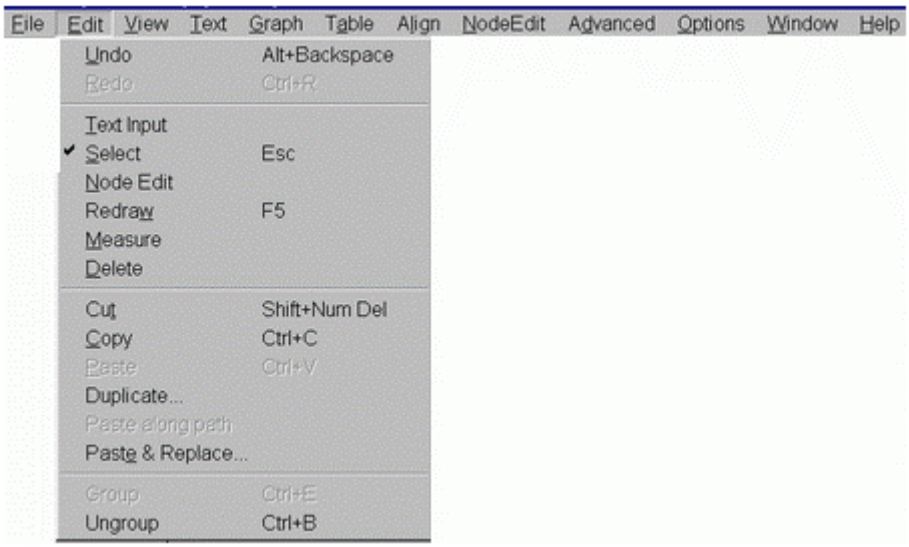

Stripe Image
This function is to change images to striped graphs, in order to output to engraver or router
Image Width:
400
mm
Max Height Per Row:
5
mm
Spaces every Row:
0
mm
Add Frame
Reverse
Curve
Line
< Précédent
Terminer
Annuler

Reverse

Chapitre 6 : Le menu édition (Edit)

1. Le menu Edit

Pour choisir l'une des commandes d'édition, choisir la commande « Edit » du menu, puis faire glisser le curseur vers la commande désirée.



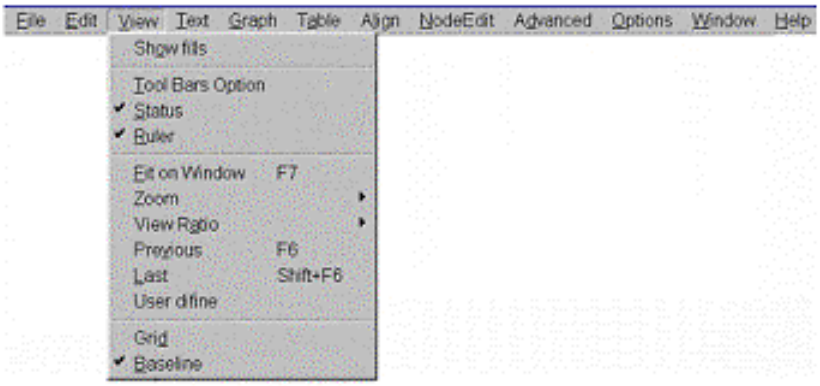
Undo	**annuler**	Pour inverser votre dernière action. (Arcut sauvegarde les 8 dernières opérations d'édition.)
Redo	**refaire**	Utiliser la commande Redo pour inverser toute opération changée par la commande Undo.
Text Input	**saisie de texte**	Change le statut du curseur en saisi de texte pour vous permettre de saisir ou de modifier du texte.
Select	**sélection**	Change le curseur pour choisir le statut de sélection. Après l'avoir choisi, vous pourrez bouger la souris vers l'objet et cliquer pour le sélectionner, ou tracer un carré de sélection.
Node Edit	**édition de courbe**	Sélectionner d'abord l'objet avec le curseur de sélection puis choisissez la commande Node Edit pour faire apparaître les points d'ancrages de cet objet.
Redraw	**rafraîchir**	Rafraîchir l'affichage à l'écran.

Measure	**mesure**	Appuyer et maintenez la souris, la faire glisser pour afficher la distance entre le point de départ au point actuel.
Delete	**supprimer**	Supprimer les objets ou le texte sélectionné.
Cut	**couper**	Utiliser la commande Cut (couper) pour enlever l'objet ou le groupe d'objets sélectionné et les placer dans le presse-papiers.
Copy	**copie**	Utiliser la commande Copy (copie) ou cliquer sur l'icône (schéma) pour placer le groupe sélectionné ou objets dans le presse-papiers.
Paste	**coller**	Utiliser la commande Paste (coller) ou cliquer sur l'icône (schéma) pour coller le dernier groupe ou objets qui étaient coupé ou copié vers le presse-papiers dans votre document actuel ou 12 un nouveau. Le même objet peut être collé plusieurs fois jusqu'à ce qu'il soit supprimé ou remplacé dans le presse-papiers.
Duplicate	**dupliquer**	Utiliser cette commande pour créer des copies horizontales ou verticales en même temps. Vous pouvez indiquer le nombre horizontal et vertical ainsi que l'espace entre chaque copie.
Paste along path	**coller le long du chemin**	Utiliser cette commande pour coller un objet le long d'un chemin sélectionné comme un arc, une courbe etc.
Paste & Replace	**Coller et remplacer**	Remplace l'objet sélectionné par le contenu du presse-papiers.
Group	**Grouper**	Utiliser cette commande pour grouper les objets sélectionnés.
Ungroup	**Dégrouper**	Utiliser cette commande pour dégrouper les objets sélectionnés.

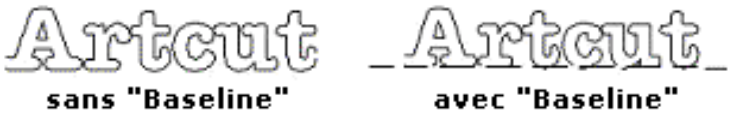
Chapitre 7 : Le menu affichage (View)

Les commandes disponibles dans le menu View (affichage) servent à visionner ou afficher l'information d'un document. Cliquez sur l'icône pour choisir l'une des commandes.

1. Le menu View:



Show fills	**affiche la couleur du remplissage**	Normalement, la saisie de texte ou de graphisme est affichée en contour de texte. Après avoir sélectionné Show fills, les objets s'affichent en mode Remplissage.
Tool bars Option	**les options de la barre d'outil**	Affiche une boite de dialogue pour vous montrer les différentes Icônes/Barres. Cocher la case pour sélectionner la barre d'icône que vous voulez montrer dans la fenêtre.
Status	**Statut**	Affiche ou masque la barre de statut en bas de l'écran.
Ruler	**Règle**	Affiche ou masque les règles.
Fit on Window	**adapter dans une fenêtre**	Affichage permettant de voir tous les objets présents sur le document en cours.

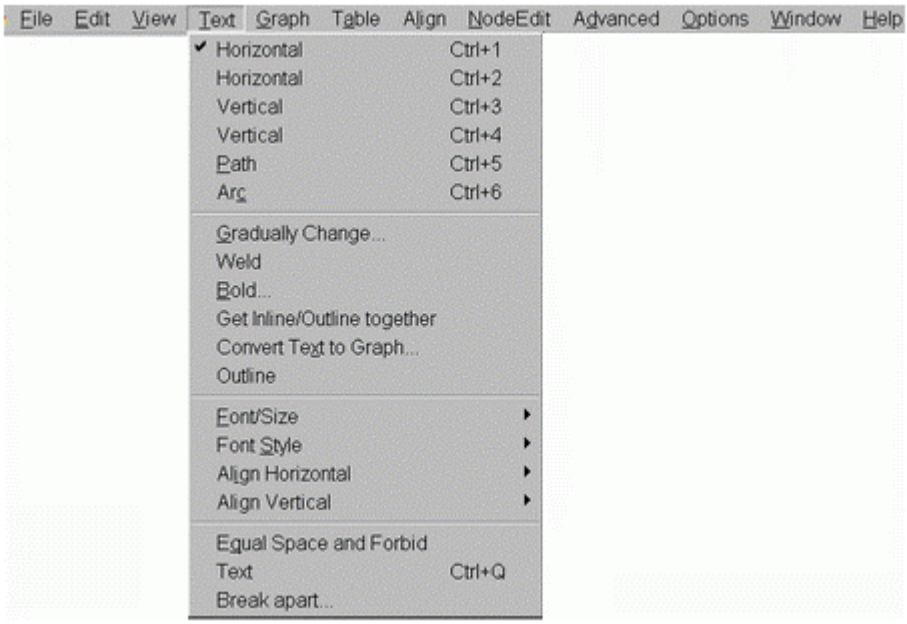
Zoom		2X Zoom in = zoomer en avant 2X Zoom out = zoomer en arrière View Dragging Box = Dessiner sur l'écran la zone à agrandir. **Fit Horizontal Window** = affichage du contenu de la page en horizontal sur l'écran. **Fit Vertical Window** = affichage du contenu de la page en vertical sur l'écran. **Move** = Déplacer la zone d'affichage **Full Page** = Affiche de la page sur l'écran entier.
View Ratio	**afficher à l'échelle**	Cliquez sur l'échelle que vous souhaitez appliquer à l'affichage..
Previous	**affichage précédent**	Revenir à l'affichage précédent
Last	**dernier affichage**	Revenir au dernier affichage.
User defined	**définition par l'utilisateur**	Utiliser cette commande pour saisir la valeur d'agrandissement ou de réduction de l'affichage.
Grid	**Grille**	Afficher ou masquer la grille.
Baseline	**ligne de base**	Afficher ou masquer la ligne de base du texte. 

Chapitre 8 : Le menu texte (Text)

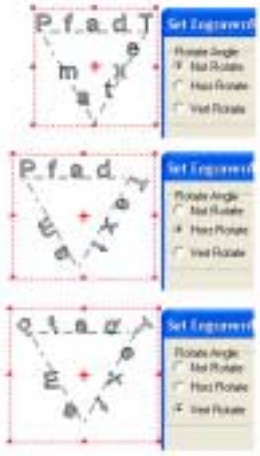
Pour choisir l'une des commandes du menu Text, cliquer sur l'icône puis glisser le curseur vers la commande désirée.

1. Le menu text

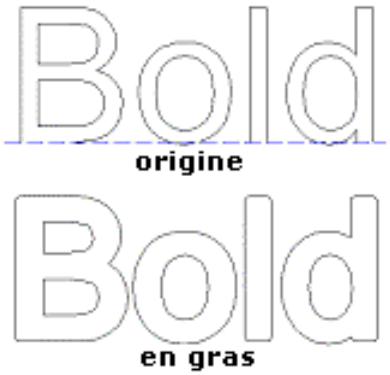
.



Horizontal	**horizonzal (de gauche à droite)**	Aligne le texte horizontalement
Horizontal	**horitontal (de droite a gauche)**	Aligne le texte horizontalement (miroité)
Vertical	**Vertical (de gauche à droite)**	Aligne le texte verticalement
Vertical	**vertical (de droite à gauche)**	Aligne le texte verticalement (non miroité)

Path	**zone du texte**	Aligne le texte à un chemin. Le chemin peut être un carré, une ligne un polygone.... Ou bien comme ici un triangle. Marquez le texte et le chemin avant de choisir le menu Path Par la suite il est possible par exemple de faire pivoter les lettres ou les mots. 
Arc	**texte en arc**	Aligne le texte a un arc de cercle
Gradually Change ...	**Redimension-nement graduel**	redimensionne le texte horizontal/vertical. Exemples: verticale horizontale Verticale et horizontale
Weld	**souder**	Vous permet de souder différents éléments d'un texte. S'utilise par exemple avec des typographiques asiatiques. Souder les lettres du mot test: Cette fonction soude les surfaces entre elle et fait disparaître les lignes de collage. Résultat: (ne fonctionne pas avec toutes les polices)

Bold ... **texte en gras** Déplace les contours des lettres et fait apparaître l'écriture en gras. Les contours extérieurs sont déplacés vers l'extérieur pendant que les contours intérieurs sont déplacés vers le centre.



Get Inline / Outline Together **projection à l'intérieur et à l'extérieur** Comme bold, les contours sont déplacés vers l'extérieur et l'intérieur.

Convert Text to Graph ... **vectoriser le texte** Utiliser cette commande pour vectoriser le texte. Notez qu'un texte vectorisé ne peut pas être modifié avec l'outil de saisie de texte. Cette commande sera utile si vous souhaitez donner des dimensions exactes à votre texte.

origine

interstices redimensionnés

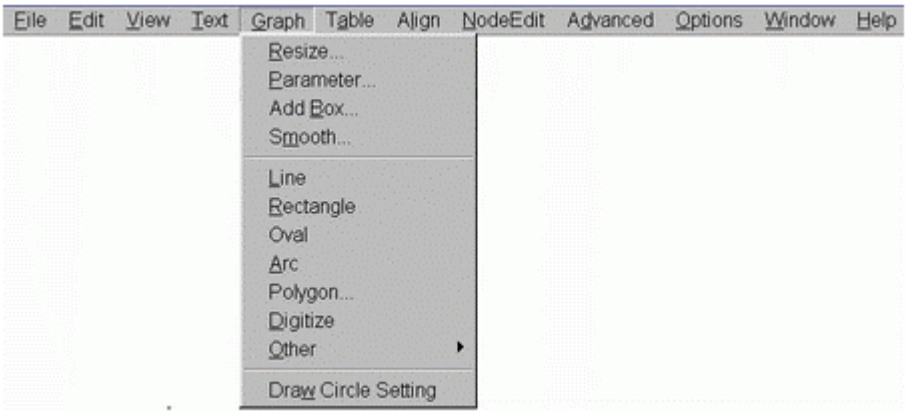
Outline **Projection à l'extérieur** Comme Bold mais simplement a l'extérieur.

Font / Size	**taille de police**	Utiliser cette commande pour définir la taille de police du texte sélectionné.
Font Style	**style de police**	Utiliser cette commande pour définir le type de police du texte sélectionné.
Align Horizontal	**aligner horizontale-ment**	Alignement horitontal du texte
Align Vertical	**aligner horizontale-ment**	Alignement vertical du texte
Equal Space and Forbid		Si cette option a été choisie, il est possible d'allonger le texte ou de l'agrandir à l'aide de la souris.
Text	**Entrée de texte**	Ouvre une fenêtre permettant l'acquisition ou la correcture d'un texte.
Break apart …	**diviser en plusieurs parties**	Divise un texte en plusieurs parties. Le texte peut être scindé en paragraphes, en lignes ou en lettres. Chacune de ces parties pourra être modifiée ultérieurement avec l'outil de saisi de texte.

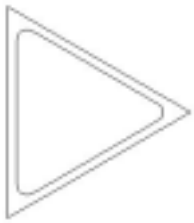
Chapitre 9 : Le menu graphique (Graph)

Au moyen de ce menu il est possible de dessiner des courbes, des lignes et tout autre forme graphique.

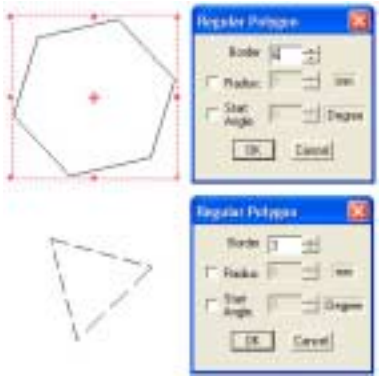
1. Le menu Graph



Resize	**Redi-mensionner**	Utilisez cette commande pour modifier la largeur (width) et la hauteur (height) de l'objet ou du groupe d'objet sélectionné. Vous pouvez choisir de conserver les proportions (Equal Ratio) ou pas. Vous pouvez également conserver une copie de l'original (Keep Original)
Parameter	**paramètre**	Utilisez cette commande pour redimensionner des objets, hormis le texte. Dans la boite de dialogue Parameter, vous pouvez définir la largeur (w) et la hauteur (h) de votre objet. Cliquez sur Cancel pour annuler, sur Add pour opérer vos modifications en conservant l'original, sur Change pour opérer vos modifications directement sur l'original et sur Delete pour supprimer l'objet.
Add Box	**ajouter une boite**	Utilisez cette commande pour créer un cadre autour d'un objet ou d'un groupe d'objet sélectionné, hormis le texte. Vous pouvez définir l'espace entre l'objet sélectionné et le cadre qui l'entoure.

Smooth	**adoucir**	Utilisez cette commande pour adoucir les contours de l'objet sélectionné. Par exemple pour arrondir des angles. Il est possible de choisir l'angle et le diamètre  Dans cette figure, le contour extérieur est sans l'utilisation de cette fonction pendant que l'intérieur a été réalisé avec un diamètre de 10 mm et un angle de 60
Line	**ligne**	Utilisez cette commande pour dessiner une ligne dans le plan de travail. Faites un clic gauche avec la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner une ligne. En appuyant sur la touche SHIFT (majuscule) du clavier en même temps, vous obtiendrez une ligne horizontale. En appuyant sur la touche CTRL du clavier en même temps, vous obtiendrez une ligne verticale.
Rectangle	**Rectangle**	Utilisez cette commande pour dessiner un rectangle dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un rectangle. En appuyant sur la touche SHIFT (majuscule) du clavier en même temps, vous obtiendrez un carré.
Oval	**Oval**	Utilisez cette commande pour dessiner un ovale dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un ovale. En appuyant sur la touche SHIFT du clavier en même temps, vous obtiendrez un cercle.
Arc	**Arc**	Utilisez cette commande pour dessiner un arc dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un arc.

Polygon **Polygone** Utilisez cette commande pour dessiner un polygone dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris et maintenez, déplacez la souris pour dessiner un polygone. Dans la boite de dialogue Polygon, vous pouvez définir le nombre de côté (border) de votre polygone (3 pour un triangle ou 5 pour une étoile). Les options Radius (circonférence) et Start Angle (angle) vous permettent de définir la taille et l'inclinaison de votre polygone. Nous vous recommandons néanmoins de ne pas utiliser ces 2 options, vous pourrez ainsi garder la liberté de redimensionner et de faire pivoter le polygone à votre guise.



Pour dessiner un polygone il suffit de définir un nombre de cotés ainsi qu'un diamètre et un angle.

Digitize **Polyligone** Utilisez cette commande pour dessiner un polyligne dans le plan de travail. Faites un clic gauche de la souris déplacez la souris pour dessiner une ligne. Au clic suivant vous obtenez la fin de la ligne et le début de la suivante. L'angle entre les 2 étant de 90 degrés.

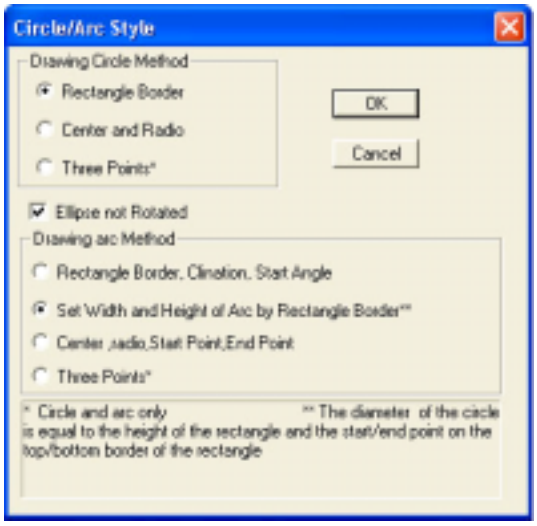
Other **autre** Utilisez cette commande pour dessiner d'autre graphisme utile.

Digitize	Comme avec Digitize mais angles libres	
Round Rectangle	Rectangle aux angles arrondis.	
Reverse Round Rectangle	Rectangles aux angles arrondis à l'intérieur.	
Fan	Ronds ou parties de rond	

Arc	Arcs
Polygon	Polygone
Star	Etoile. Le nombre de pointes peut être défini.
Béziers	Courbes Béziers (trait constitués de courbes).

Draw Circle Setting **paramètre pour dessiner un cercle**

Outil avancé pour la conception de cercle.
A chaque changement des paramètres il est nécessaire d'appuyer sur F5 ou bien d'utiliser la commande « Redraw » (menu Edit).
Pour un ovale il y a 3 méthodes :


Circle/Arc Style
Drawing Circle Method
Rectangle Border
Center and Radio
Three Points*
OK
Cancel
Ellipse not Rotated
Drawing arc Method
Rectangle Border, Clination, Start Angle
Set Width and Height of Arc by Rectangle Border**
Center ,radio,Start Point,End Point
Three Points*
* Circle and arc only
** The diameter of the circle is equal to the height of the rectangle and the start/end point on the top/bottom border of the rectangle

1. **Rectangle Border** – pour la formation d'un ovale à partir d'un rectangle.
2. **Center and Radio** – Le centre du cercle est défini à l'aide d'un clic sur le plan de travail. En maintenant la souris et en la déplaçant, le diamètre du cercle sera enregistré. En recommançant l'opération, le diamètre du deuxième cercle sera réalisé. (Si l'opération n'est effectuée qu'une seule fois, la figure reste un cercle.)
3. **Three Points** – (seulement pour un cercle). Dans un premier temps une ligne imaginaire va être tracée entre 2 points. (tangente du cercle) Le traçage d'une deuxième ligne donne l'expression de la troisième tangente. Le cercle ainsi réalisé passe par les 3 tangentes.

4. **Ellipse not Rotated** – Ce paramètre permet de tracer le cercle sur le plan de travail ou de le placer perpendiculairement a ce dernier.

Pour un arc de cercle il y a 4 méthodes différentes :

1. Rectangle Border, Clination, Start Angle – Cette méthode dessine dans un premier temps un ovale dont certaines parties disparaitront ensuite a volonté

2. **Set Width and Height of Arc by Rectangle Border** – Avec cette méthode l'arc de cercle va être dessiné à partir d'un rectangle

3. **Center, Radio, Start Point, End Point** – Ici l'arc de cercle se laisse définir à partir d'un cercle et d'un ovale

4. **Tree Points** – Méthode passant par la définition des tangentes.

Chapitre 10 : Le menu tableau (Table)

Ce menu sert à définir des tableaux servant à la mise en page de texte et de graphiques.

1. Le menu Table

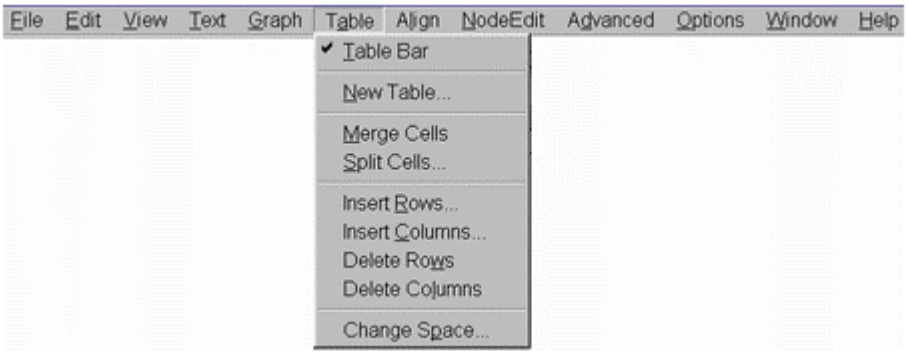
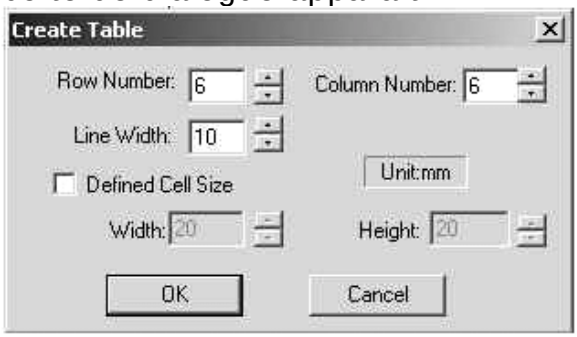


Table Bar **barre des tableaux** Sélectionnez cette commande, la barre Table sera affichée en bas à gauche de la fenêtre principale comme ci-dessous :

(désélectionnez et cette fenêtre disparaît)

De gauche à droite:

InseertTable	Créer ou insérer un nouveau tableau
Combine	Fusionner les cellules d'un tableau
Split	Diviser les cellules
Insert Row	Insérer des rangées
Insert Columns	Insérer des colonnes
Delete Rows	Supprimer des rangées : supprimer la partie choisie horizontalement
Delete Columns	Supprimer des colonnes : supprimer la partie choisie verticalement

New Table	**nouveau tableau**	Utilisez cette commande pour créer un tableau. Cliquer New Table du menu Table puis une boite de dialogue apparaît :  Définissez les valeurs pour le nombre de rangées (row number), le nombre de colonnes et la Largeur des lignes (line width). Cliquez sur OK.
Merge Cells	**fusionner les cellules**	Sélectionnez les cellules que vous souhaitez fusionner avant d'utiliser cette commande.
Split Cells	**diviser des cellules**	Sélectionnez les cellules désirées en premier. Cliquer sur Split Cells (diviser des cellules) du menu Table, définir le nombre de rangées, de colonnes. Cliquer OK pour obtenir le résultat désiré.
Insert Rows	**insérer des rangées**	Sélectionnez la cellule désirée, puis cliquer sur Insert Rows du menu Table pour insérer une ligne.
Insert Columns	**insérer des colonnes**	Sélectionnez la cellule désirée, puis cliquer sur Insert Columns du menu Table pour insérer une colonne.
Delete Rows	**supprimer des rangées**	Sélectionnez la rangée désirée, puis cliquer Delete Rows du menu Table pour supprimer une ligne.
Delete Columns	**supprimer des colonnes**	Sélectionnez la colonne désirée, puis cliquer Delete Columns du menu Table pour supprimer une colonne.
Change Space	**changer l'espace**	Changer l'espace.

Chapitre 11 : Le menu alignement (Align)

Le menu alignement sert à aligner les différents éléments graphiques sur le plan de travail. Les objets doivent être sélectionnés auparavant.

1. Selectionner un ou plusieurs objets

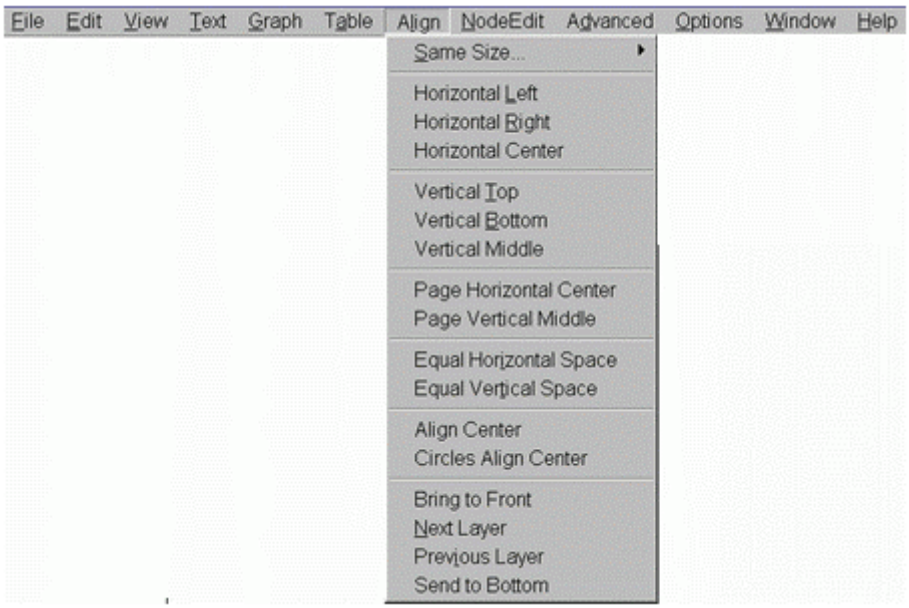
Il existe plusieurs méthodes pour sélectionner les objets :

1. Déplacer la souris en maintenant le clic gauche de sorte a dessiner un cadre. Tous les objets à l'intérieur ou touchant le cadre seront alors sélectionnés.
2. Faire un clic gauche sur un objet. En maintenant la touche ⇧ cliquez les autres objets que vous désirez sélectionner.
3. Déplacer la souris en maintenant le clic gauche tout en maintenant la touche CTRL enfoncée de sorte a dessiner un cadre. Tous les objets à l'intérieur du cadre seront alors sélectionnés.

Quand plusieurs objets sont sélectionnés, l'objet master (principale) est reconnaissable a sa croix rouge.

Les autres objets étant alors les « slave » (secondaire)

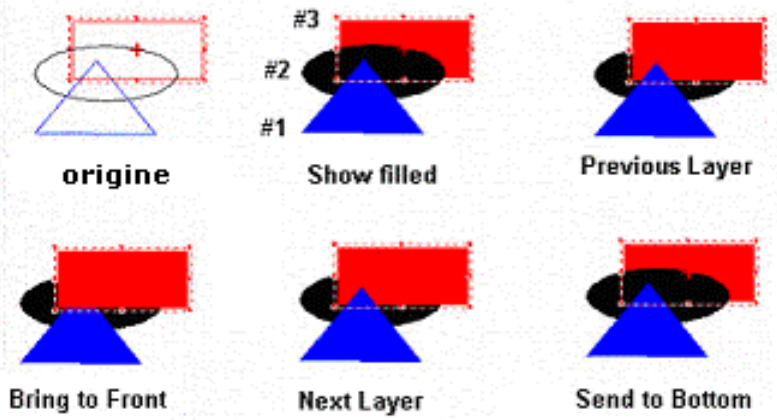
2. Le menu Align



Same Size ...	**taille identique**	Mettre les objets de la sélection secondaire à la même taille que la sélection principale. Il y a trois options : Equal Width (de largeur égale), Equal High (de hauteur égale), Equal All (égaler tout).
Horizontal Left	**Horizontale gauche**	alignement horizontal à gauche de la sélection principale
Horizontal Right	**Horizontale droite**	alignement horizontal à droite de la sélection principale
Horizontal Center	**Horizontale centre**	centrer horizontalement sur la sélection principale
Vertical Top	**Verticale en haut**	alignement vertical en haut de la sélection principale
Vertical Bottom	**Verticale en bas**	Alignement en bas de la sélection principale.
Vertical Middle	**Verticale centre**	centrer verticalement sur la sélection principale
Page Horizontal Center	**mise en page horizontale au centre**	Centrez horizontalement l'objet ou le groupe d'objets sélectionné sur la page.
Page Vertical Middle	**mise en page verticale au centre**	Centrez verticalement l'objet ou le groupe d'objets sélectionnés sur la page.
Equal Horizontal Space		égalisez les espaces horizontaux
Equal Vertical Space		égalisez les espaces verticaux
Align Center	**alignement au centre**	Centrer horizontalement et verticalement tous les objets sélectionnés sur la sélection principale.
Circles Align Center	**alignement des cercles au centre**	Centrer horizontalement et verticalement tous les cercles sélectionnés sur la sélection principale.

Bring to Front	**premier plan**	Quand plusieurs objets sont juxtaposés, transporte l'objet sélectionné au premier plan
Next Layer	**plan supérieur**	Quand plusieurs objets sont juxtaposés, transporte l'objet sélectionné un plan supérieur
Previous Layer	**plan inférieur**	Quand plusieurs objets sont juxtaposés, transporte l'objet sélectionné un plan inférieur.
Send to Bottom	**arrière plan**	Quand plusieurs objets sont juxtaposés, transporte l'objet sélectionné à l'arrière plan

3. Exemple:



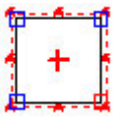
Chapitre 12 : Le menu éditeur de points d'ancrage (NodeEdit)

Le menu NodeEdit est utilisé pour le travail avec les points d'ancrage. Les points d'ancrage sont les points significatifs sur un graphique ou sur une ligne. Il est possible ici de les déplacer, d'en créer de nouveaux ou bien d'en supprimer.

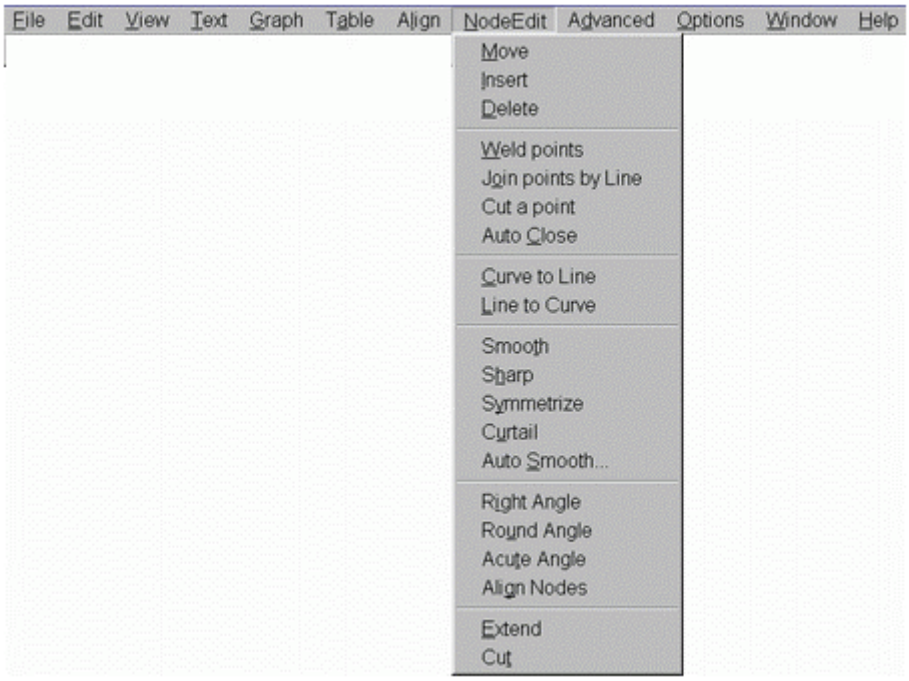
1. Selection des proints d'ancrage

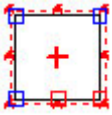
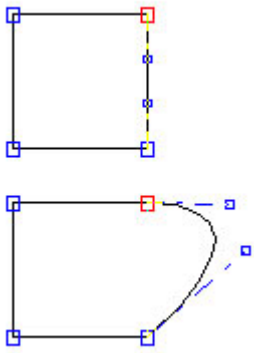
Apres avoir sélectionné un objet et après avoir cliqué sur le symbole , apparaissent les points d'ancrage, reconnaissable aux petits carrés bleus. La barre d'outil d'édition des points d'ancrage apparaîtra à gauche de l'écran. Il est possible de sélectionner plusieurs point d'ancrage pour un travail simultané. Dans ce cas les points d'ancrage sont représentés par des petits carrés rouges.

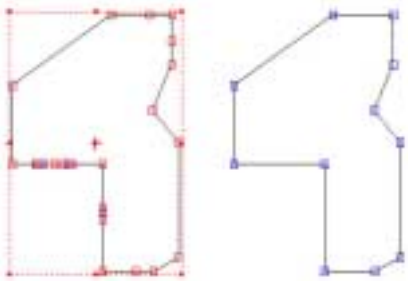
Exemple:



2. Le menu NodeEdit



Move	**déplacer**	déplacer un point sur le segment d'une ligne
Insert	**ajouter**	ajouter un point sur le segment d'une ligne Le point ajouté sera alors positionné au milieu du segment, dans le sens des aiguilles d'une montre. 
Delete	**supprimer**	supprimer le point sélectionné
Weld points	**joint**	joint 2 points sélectionnés en un point
Join Points by Line	**relier par une ligne**	Relier 2 points séparés avec les segments d'une ligne.
Cut a point	**couper**	Sépare l'objet en deux à ce point d'ancrage.
Auto Close	**fermeture auto-matique**	Relie 2 extrémités d'une courbe non fermée.
Curve to Line	**Courbe / Ligne**	transforme une courbe en une ligne (voire ci dessous)
Line to Curve	**Ligne / Courbe**	Transforme une ligne en une courbe. (Une courbe peut etre transformée par etiration a l'aide de la souris.) 
Smooth	**adoucir**	les points directeurs sont symétriques dans leur orientation mais pas dans leur longueur (ne fonctionne qu'avec des courbes)

Sharp	**accentuer**	Permet de manipuler les points directeurs sans aucune symétrie. (ne fonctionne qu'avec des courbes)	
Symmetrize	**symétrique**	Les points directeurs sont totalement symétriques. (ne fonctionne qu'avec des courbes)	
Curtail	**nettoyage**	Nettoie les courbes de tous point d'ancrage en trop. gauche : avant « Curtail » droite : après « Curtail »	
Auto Smooth	**Adoucir automatique**	Adoucit automatiquement les courbes	
Right Angle	**Angle droit**	Transforme les courbes en angle droit.	
Round Angle	**arrondir les angles**	permet d'arrondir les angles	
Acute Angle	**Angle aigu**	supprime les points directeurs et transforme une courbe en un angle aigu	
Align Nodes	**aligner**	aligner les points d'encrage sélectionnés dans une direction horizontale ou verticale	
Extend	**étendre**	Etendre les segments d'une ligne droite choisis vers une courbe.	
Cut	**diviser**	Diviser deux courbes sélectionnées où leurs nœuds d'ancrage s'interceptent.	

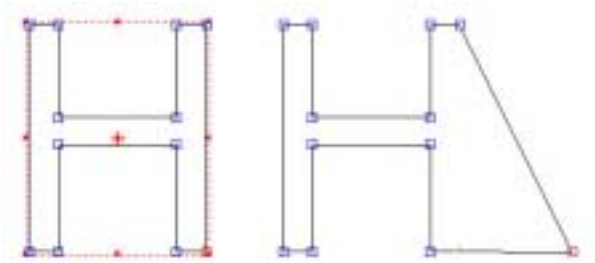
3. La barre d'outil d'édition des points d'ancrage:

	Insert a Node	**ajouter**
	Delete Nodes	**supprimer**
	Weld Points	**joint**
	Break / Open a contour	**couper**
	Join by Line	**relier par une ligne**
	Auto Close	**fermeture automatique**
	Change Line	**Courbe / Ligne**
	Change Curve	**Ligne / Courbe**
	Sharp	**Accentuer**
	Smooth	**adoucir**
	Sysmetry	**symétrique**
	Remove Points	**nettoyage**
	Right Angle	**Angle droit**
	Round Angle	**arrondir les angles**
	Acute Angle	**Angle aigu**
	Align Nodes	**aligner**
	Extend	**étendre**
	Cut	**couper**

Conseil : Plusieurs de ces fonctions ne s'appliquent qu'a un seul objet. Pour une réalisation sur plusieurs objets il est nécessaire au préalable de les grouper à l'aide de la commande « Group »

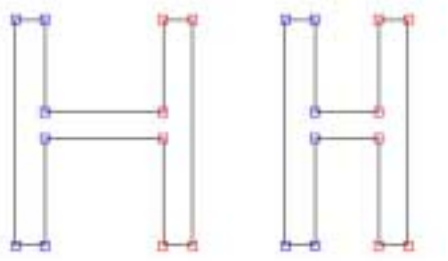
4. Les fonctions d'edition des points d'encrage de base

Deplacer un point d'ancrage
Sélectionnez un objet.



Apres l'activation de : choisissez le point a déplacer (celui ci est reconnaissable au petit carré rouge). En maintenant le clic gauche et en déplaçant la souris, vous pouvez faire glisser le point d'ancrage a la position désirée. Les lignes suivront alors le déplacement.

Si vous appuyez simultanément sur la touche ⇧ le déplacement s'effectuera de manière horizontale.



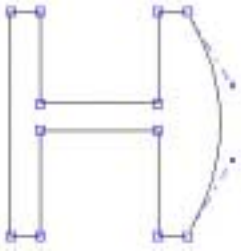
Si vous appuyez simultanément sur la touche CTRL le déplacement s'effectuera de manière verticale.

Il est possible aussi de déplacer plusieurs points d'ancrage simultanément. Il vous suffit pour cela de sélectionner tous ces points au préalable.

.

Ajouter un point d'ancrage
Pour ajouter un point d'ancrage il vous faut cliquer sur une ligne ou une courbe avec la souris. Le point ainsi obtenu est reconnaissable au petit carré rouge. Il vous suffit maintenant de choisir le menu « Insert » ou bien de cliquer sur dans la barre d'outils.

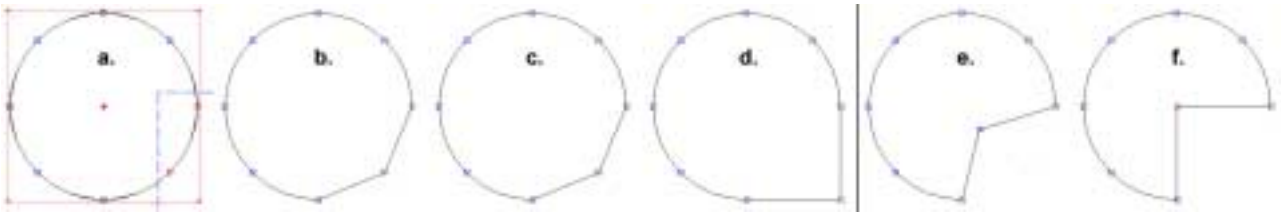
Transformer une ligne en une courbe
Positionnez la souris sur une ligne (entre 2 points d'ancrage). Maintenez le clic gauche et déplacez votre souris de façon à réaliser la courbe désirée. En relâchant la souris, votre ligne est désormais une courbe.



Transformer une ligne en une courbe

Sélectionnez une courbe entre 2 points d'ancrage et cliquez

Exemple: Angle droit

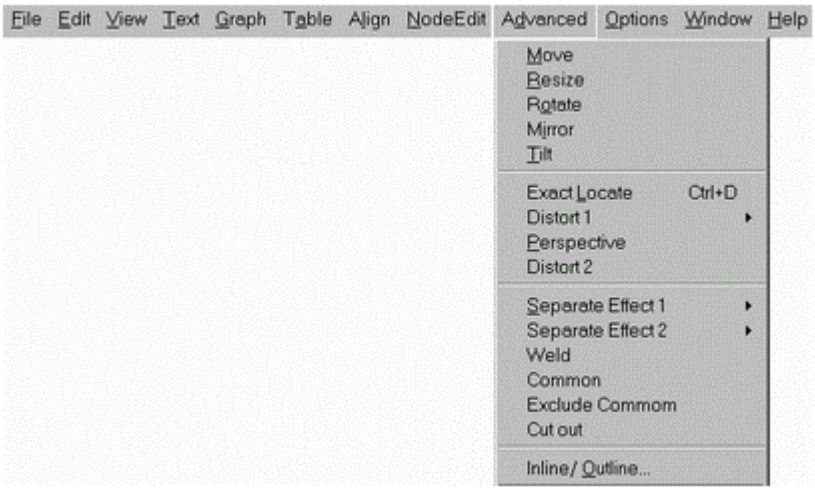


Sélectionnez un cercle entre 2 points (a.) et transformez la en une ligne (b.). Sélectionner le point entre les 2 lignes (c.) et transformer en un angle droit (d.) ou bien déplacer ce point en direction du centre (e.) et transformez le en un angle droit (f.).

Chapitre 13 : Le menu avancé (Advanced)

Le menu « Advanced » contient des fonctions spéciales pour la manipulation d'objets.

1. Le menu Advanced

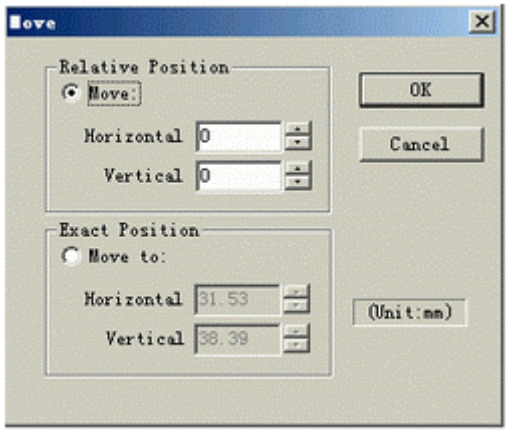


Move **Déplace** Déplace l'objet sélectionné a une position exacte.

2 options :

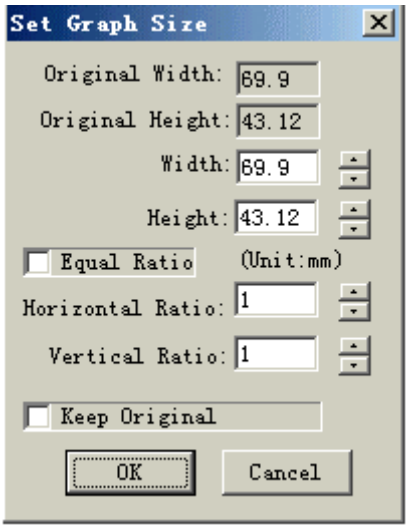
- positionnement relatif par rapport à la position actuelle

- positionnement exact sur le plan de travail



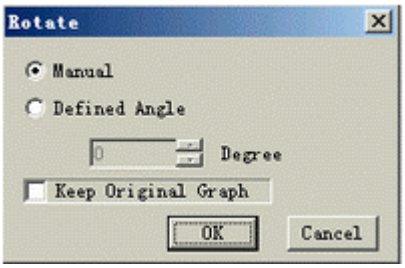
Resize **Redi-mensionner**

Utilisez cette commande pour modifier la largeur (width) et la hauteur (height) de l'objet ou du groupe d'objet sélectionné. Vous pouvez choisir de conserver les proportions (Equal Ratio)
ou de les modifier.
Vous pouvez également conserver une copie de l'original (Keep Original).



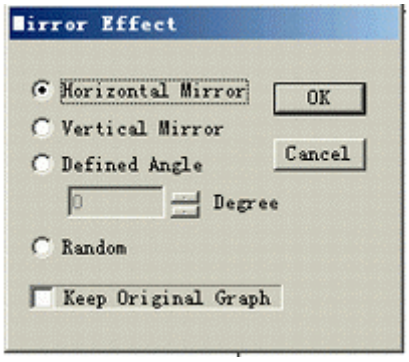
Rotate **pivoter**

Utilisez cette commande pour faire pivoter un objet.
Sélectionnez l'objet désiré, puis cliquez sur la commande Rotate du menu Advanced.
Il y a 2 options :
Si Manuel (manuel) est coché, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faîtes glisser la souris pour faire pivoter l'objet sélectionné.
Si Defined Angle (angle défini) est coché, l'objet sélectionné pivotera au paramètre défini.
Si Keep Original (garder l'original) est coché, l'objet original sera gardé.



Mirror **miroir**

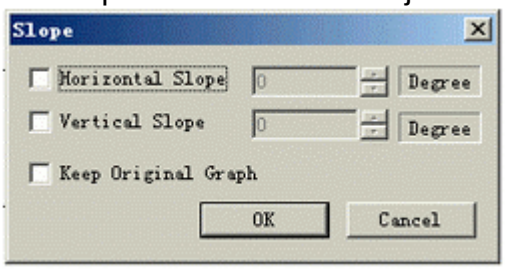
Utilisez cette commande pour un effet miroir. Sélectionnez l'objet désiré en premier, puis cliquez sur la commande Mirror du menu „Advanced"
Il y a quatre options :
Vous pouvez sélectionner l'effet miroir à l'horizontal, vertical, Defined Angle (angle défini) ou Random (manuel).



Si Defined Angle (angle défini) est sélectionné, l'objet sélectionné sera en effet miroir au paramètre défini.
Si Random est sélectionné, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faîtes glisser la souris pour tracer un axe autour duquel se fera l'effet miroir.
Si Keep Original est coché, l'objet original sera gardé.

Tilt **incliner**

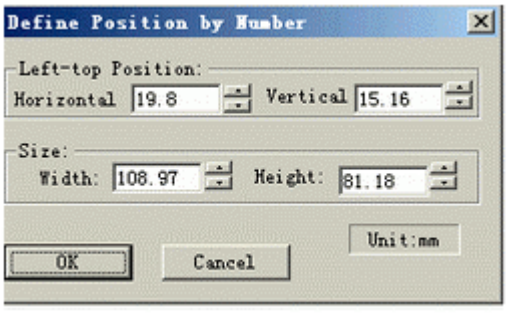
Utilisez cette commande pour incliner un objet. Sélectionnez l'objet voulu en premier, puis cliquez sur Tilt du menu Advanced,



Cochez la case Horizontal ou Vertical ou cocher les deux à la fois pour incliner un objet.
Si Keep Original est coché, l'objet original sera gardé.

Exact Locate **destination exacte**

Cette commande est similaire aux commandes Resize et Move.



Distort 1 **déformer** Cette commande vous propose 4 types de déformations qui seront plutôt utilisées avec du texte (cylindre, cône, sphère, ring).

Cylinder Transform
déforme le texte comme si il était écrit sur un cylindre

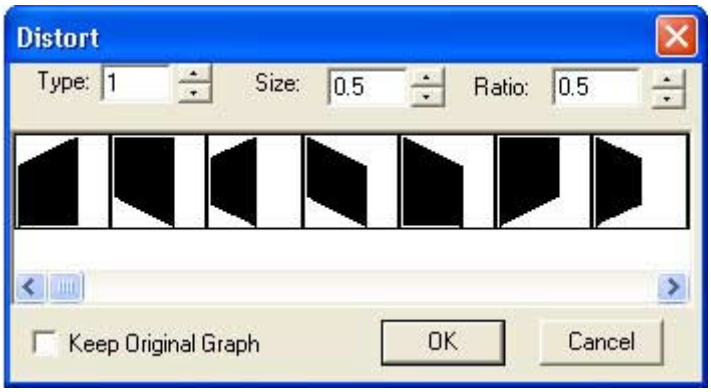
Cone Transform
déforme le texte comme si il était écrit sur un cône

Sphere Transform
déforme le texte comme si il était écrit sur une sphère

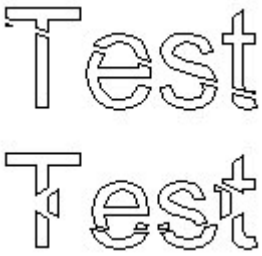
Ring Transform
déforme le texte comme si il était écrit sur une bague.

Perspective **Perspective** 1. Sélectionner les objets que vous voulez mettre en perspective.
2. Cliquer sur Perspective dans le menu Advanced.
3. Déplacer la flèche sur l'un des quatre points du cadre sélectionné, faites un clic gauche de la souris et maintenez puis faîtes glisser la souris. Relâcher la souris lorsque l'effet recherché est obtenu.

Distort 2 **déformer** Propose 120 possibilités de déformation. Il vous suffit de sélectionner un objet et d'utiliser la fonction Distort 2 dans le menu « Advanced »



Separate Effect 1 **effet de séparation 1** Le logiciel offre 3 différentes méthodes pour diviser un objet : avec une ligne, un rectangle ou un ovale. Les parties ainsi séparées peuvent être sélectionnées séparément après avoir été dégroupée.

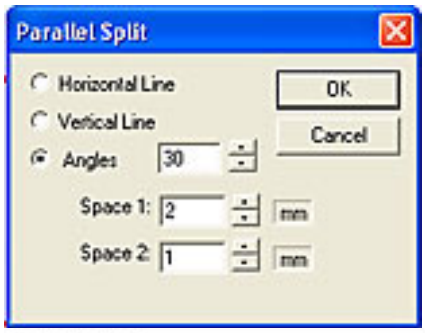


Exemple :
la méthode de séparation avec des lignes :
1. Sélectionnez l'objet désiré. Cliquez sur la commande Separate1 avec Line (ligne) du menu Advanced.
2. Déplacez le curseur au point de départ du cadre sélectionné, faites un clic gauche de la souris puis faîtes glisser le curseur à l'extrémité de la ligne.
3. Le contour de l'objet sélectionné sera divisé en deux parties par une ligne.

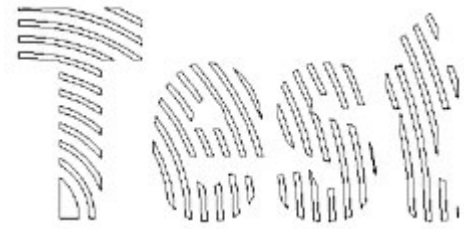
Separate Effect 2 **effet 2 de séparation**

Cette commande est similaire à la commande Separate 1. Il y a 3 différentes méthodes pour diviser des objets :

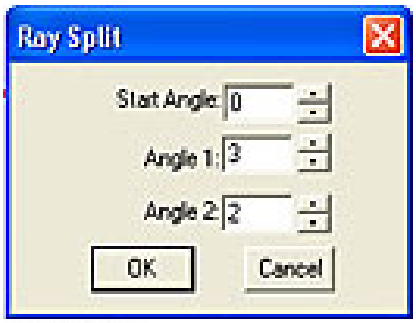
Parallel Split
Découpe l'objet en rayures parallèles soit horizontalement, verticalement ou dans un angle défini.
„Space1" est l'épaisseur des rayures,
"Space 2" l'épaisseur des interstices.



2. Ring Split
Découpe l'objet en rayures concentriques.
„Start Radius" est le diamètre du premier cercle.
„Space1" est l'épaisseur des cercles,
"Space 2" l'épaisseur des interstices.

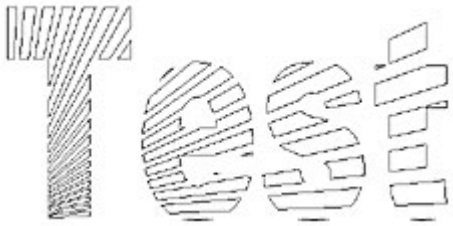


3. Ray Split



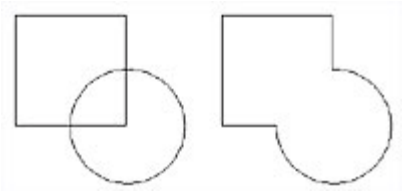
Découpe l'objet en faisceaux.

„Start Angle" est l'angle de départ du premier faisceau.
„Angle1" est l'angle des faisceaux,
"Angle 2" est l'angle entre les faisceaux.



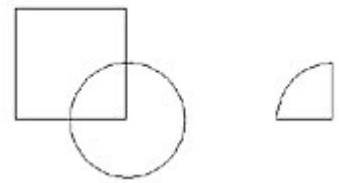
Weld **Weld**

Tous les objets sélectionnés sont soudés entre eux.
Exemple:
avant, après utilisation de „Weld"



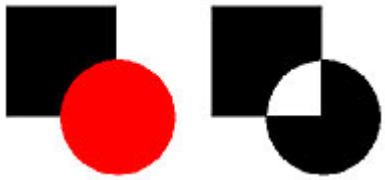
Common **Commun**

Seuls les zones communes aux deux objets sélectionnés sont conservées.
Exemple:
avant, après utilisation de "Common"



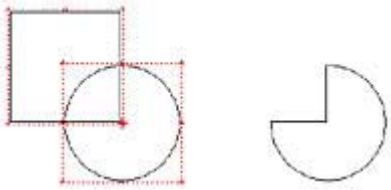
Exclude Common **Exclus commun**

Les zones communes aux deux objets sélectionnés sont supprimées.
Exemple:
Avant après utilisation de « Exclude Common »

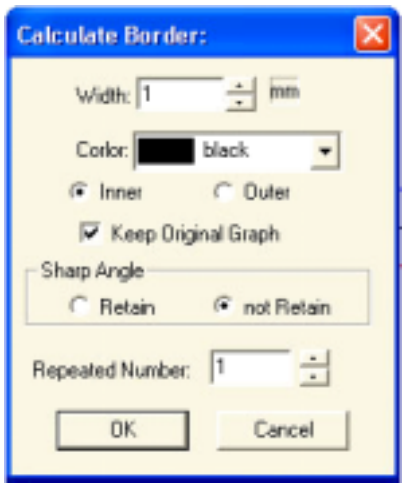


Cut out **amputer**

La sélection principale est amputée par la sélection secondaire.
Exemple:
avant, après l'utilisation de "Cut Out"



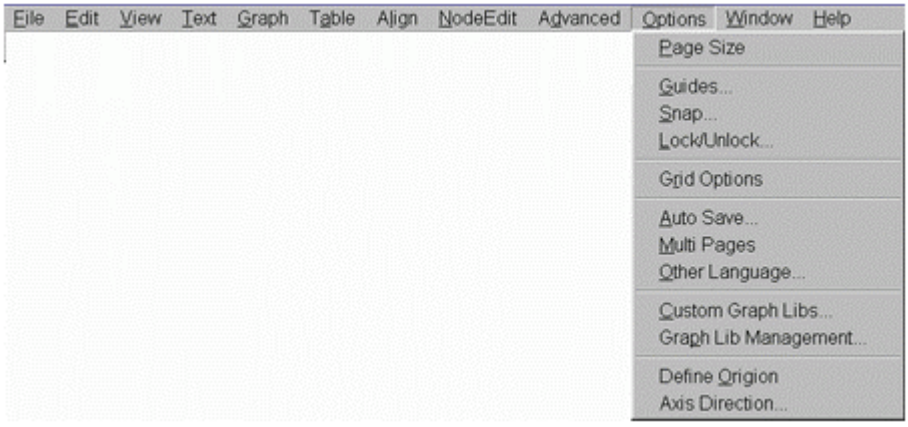
Inline / Outline	**projection intérieure / projection l'extérieure**	Utiliser cette commande pour une projection à l'intérieur ou à l'extérieur d'un objet sélectionné. La distance entre l'original et sa projection peut être paramétrer. **Width** (largeur) : défini la distance entre l'original et la projection **Color** (couleur) : défini la couleur de la projection **Inner / Outer** (intérieur/extérieur) : défini le(s) direction(s) de la projection **Keep Original Graph** : conserver l'original **Sharp Angle** : accentuer ou desaccentuer les angles **Repeated Number** : défini la quantité de projection.



Chapitre 14 : Le menu options

Sous le menu « Options » il est possible de changer les paramètres du logiciel.

1. Le menu options



Page Size	**taille de la page**	Utilisez cette commande pour redéfinir la taille du document en cours.
Guides ...		Utilisez cette commande pour définir des lignes de guide horizontales ou verticales dans le document en cours.
Snap ...	**Magnétisation**	Utilisez cette commande pour configurer le magnétisme des guides, des contours et des centres des objets. „Guides Intersect" sont les points de croisement des guides. "End Point" Point final des guides. "Middle Point" Milieu d'un guide. "Max Point of Arc" point maximum d'un arc. "Center of a Circle" Point central du cercle.

Lock / Unlock ...	**verrouiller / déverrouiller**	Cette commande permet de verrouiller ou déverrouiller les guides et/ou les objets sélectionnés. Les objets verrouillés ne peuvent subir aucune transformation sans avoir été déverrouillé au préalable..
Lock / Unlock ...	**Ver rouiller / déver-rouiller**	Cette commande permet de verrouiller ou déverrouiller les guides et/ou les objets sélectionnés. Les objets verrouillés ne peuvent subir aucune transformation sans avoir été déverrouillé au préalable..
Grid Options	**option grille**	Utilisez cette commande pour établir les options de Grid (grille). Vous pouvez choisir les dimensions de la grille ainsi que sa couleur. „Color" – Couleur de la grille "Cells Height" : hauteur de la grille "Cells Width" : Largeur de la grille "Center Position" : point central de la grille. "Center X= Y=" : coordonnées du point de départ.
Auto Save ...	**sauvegarde auto-matique**	Cette commande vous permet de configurer la sauvegarde automatique de votre document. Vous pouvez aussi définir la périodicité de ces sauvegardes.
Multi Pages		Utilisez cette commande pour définir ou annuler le mode de travail en multi pages. Vous pouvez sélectionner les différentes pages à partir de la zone située en bas à droite de votre écran.
Other Language ...	**autre langue**	Définis les typographies supportées par le logiciel.
Custom Graph Libs ...		Cette commande vous permet d'accéder à une bibliothèque de formes que vous aurez vous-mêmes constituées.

Graph Lib Management... Cette commande vous permet de créer une bibliothèque de formes personnalisée.

Define Origin **définir l'origine** Vous permet de définir un point d'origine sur un document en cours.

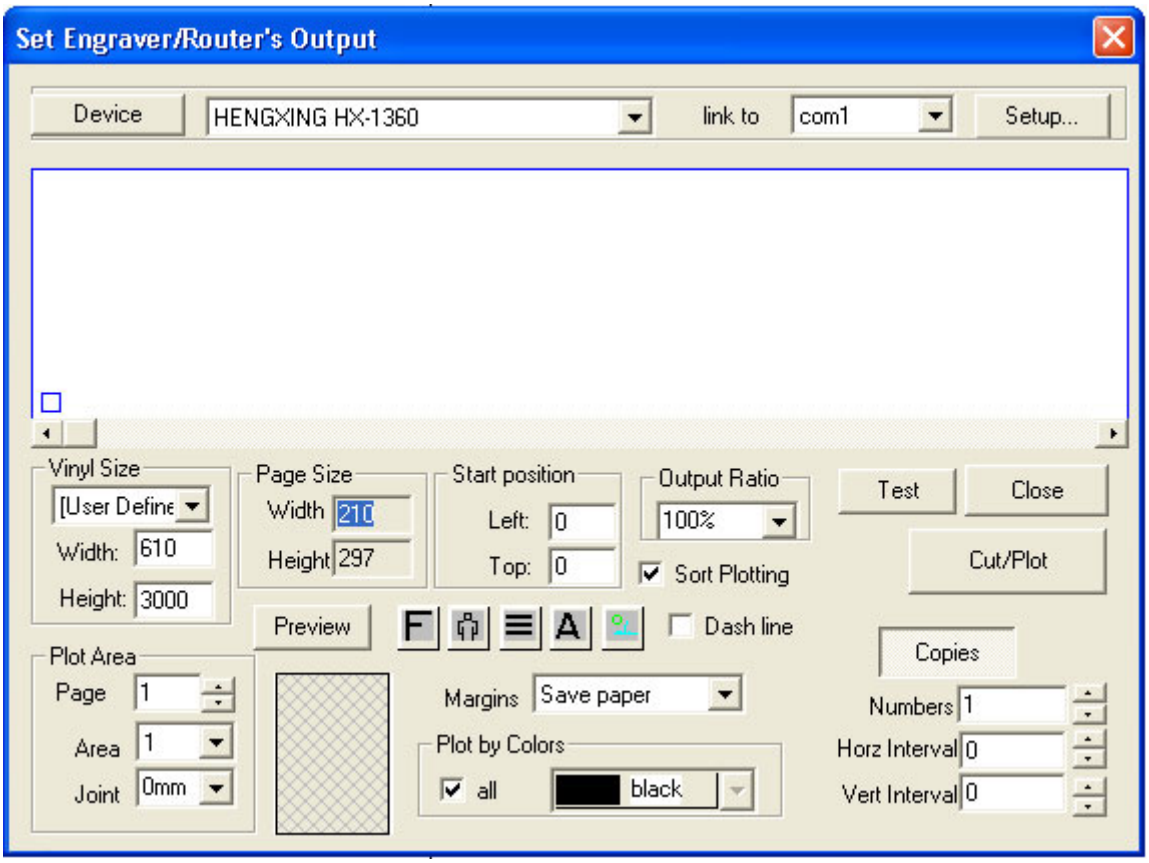
Axis Direction ... **direction de l'axe** Utiliser cette commande des axes

X ; Y.

Chapitre 15 : Cut/Plot et Setup

Cliquez sur l'icône Cut/Plot ou sélectionner la commande Cut/Plot du menu File, une boite de dialogue apparaît alors. Cette dernière est très importante pour la qualité de votre coupe et le paramétrage des différents points est à faire très consciencieusement. Pour plus amples renseignements, reportez-vous au manuel d'instruction de votre plotter.

1. la boite „Cut/Plot"

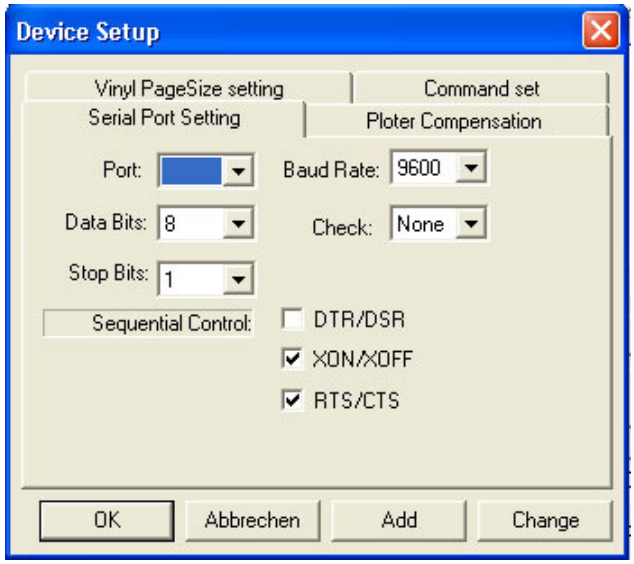


Device	**Péri-phérique**	Cliquez sur la flèche pour sélectionner le fabriquant et le modèle de votre plotter parmi la liste qui défile. Si le nom de votre plotter ne se trouve pas dans la liste, contactez votre revendeur. - Dans la liste des fabricants "Manufacturers" choisissez le nom du fabricant de votre plotter. - Dans la liste des modèles („Device Model") choisissez le modèle que vous possédez. - Avec „Add" (ajouter) vous activerez ce modèle. - Avec « Remove » vous pouvez le supprimer. **Si vous possédez un plotter HELO**, - choisissez le fabricant : **Manufacturers** = HENGXING - Et selon le modèle que vous possédez, choisissez le périphérique dans la liste suivante : **Device Model** = HX-630 pour HSP-360 HX-720 pour HSP-720 HX-1360 pour HSP-1360 Pour le cas ou votre plotter n'apparaiterait pas dans la liste, choisissez « other ». La plupart des plotter étant compatible HPGL- ou DMPL.
Setup …	**Définir**	Pour établir les paramètres du port de communication.

Serial Port Setting

A chaque fois que vous ouvrez cette boite il vous faudra redéfinir le „Serial Port Setting".

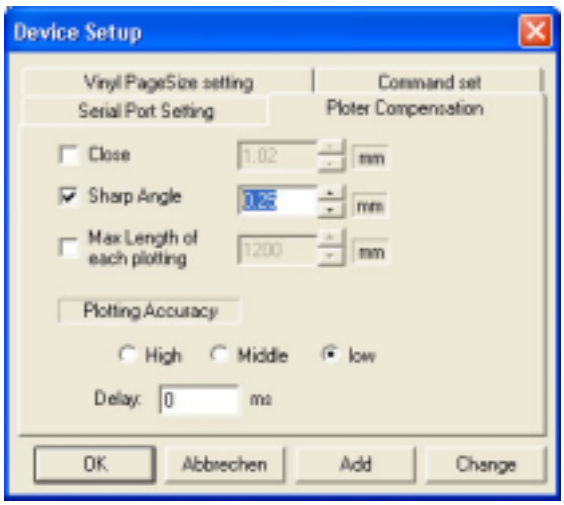
Ici entrez le port utilisé



Vous avez le choix entre COM1 COM2, USB et LPT1. Le paramétrage dépend de votre périphérique et de son branchement. Les plotter HELO peuvent être branché sur USB ou bien sur COM.

Plotter Compen-sation

Pour certains types de Plotter, il est nécessaire de définir la compensation pour un détourage de lettre plus lisse. Dans le logiciel, il y a deux types de compensation : „close" (fermé) et „Sharp Angle" (angle pointu).



"Close" est la distance maximale entre 2 points entre lesquels le couteau du plotter ne peut être arrêté.

„Sharp Angle" devrait être toujours actif. C'est la distance qui doit être prise en compte par le couteau pour une découpe parfaite.

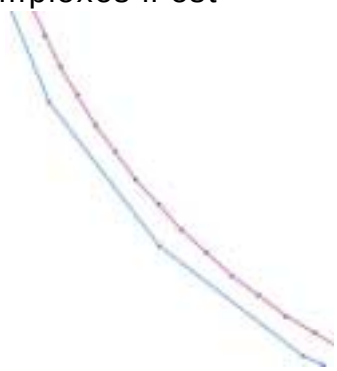
Avec les couteaux livrés avec un plotter HELO cette distance se monte à 0.25 mm (Attention ici l'écriture américaine doit être utilisée – un point ! Pas de virgule).

Il est à noter que cette valeur dépend du plotter lui-même mais aussi de l'ordinateur. Il est conseillé de définir soi même cette valeur en faisant des essais auparavant.

„Max Length of each plotting" cette valeur est la valeur maximale de coupe en mm. Il est préférable de déactiver ce paramètre pour éviter que le plotter arrête son travail en milieu de coupe.

Die „Plotting Accuracy" Est la précision de coupe (High, Middle, low).

Il est à noter que „low" suffit dans bien des cas. Dans le cas de graphiques complexes il est recommandé de passer en „Middle" ou „High" . Dans ce cas il est préférable de descendre la vitesse de coupe et de ne pas dépasser 200mm/s.



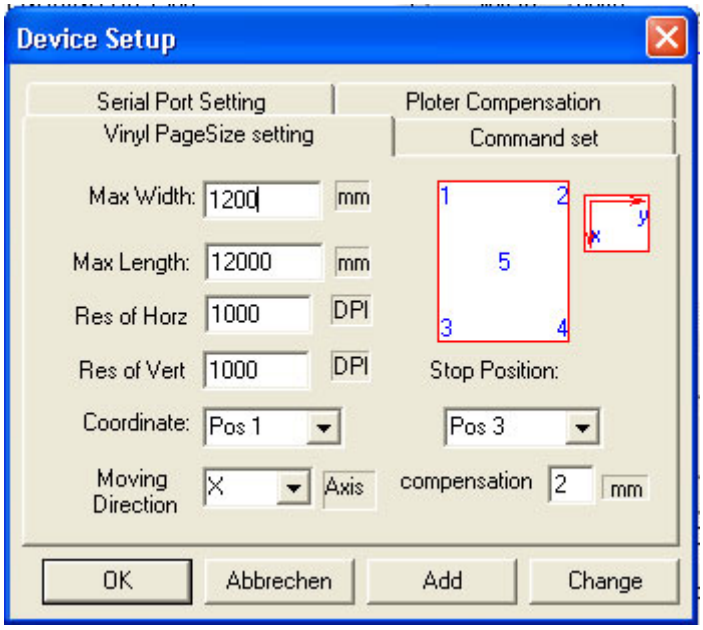
Important : Plus la valeur de „Plotting Accuracy", est haute et plus fines seront les courbes et les cercles. (Exemple: low = bleu, Middle = rouge) et plus la quantité des données a transférer par l'ordinateur est grosse. Cela peut entraîner un dépassement de la capacité mémoire du plotter et de se caractériser par des erreurs de coupe.

„Delay" est une pause obligatoire dans les angles. Ce paramètre joue un rôle important en imprimante. Cela permet à l'encre de descendre

avant de continuer l'impression.

Vinyl PageSize setting **taille du vinyle**

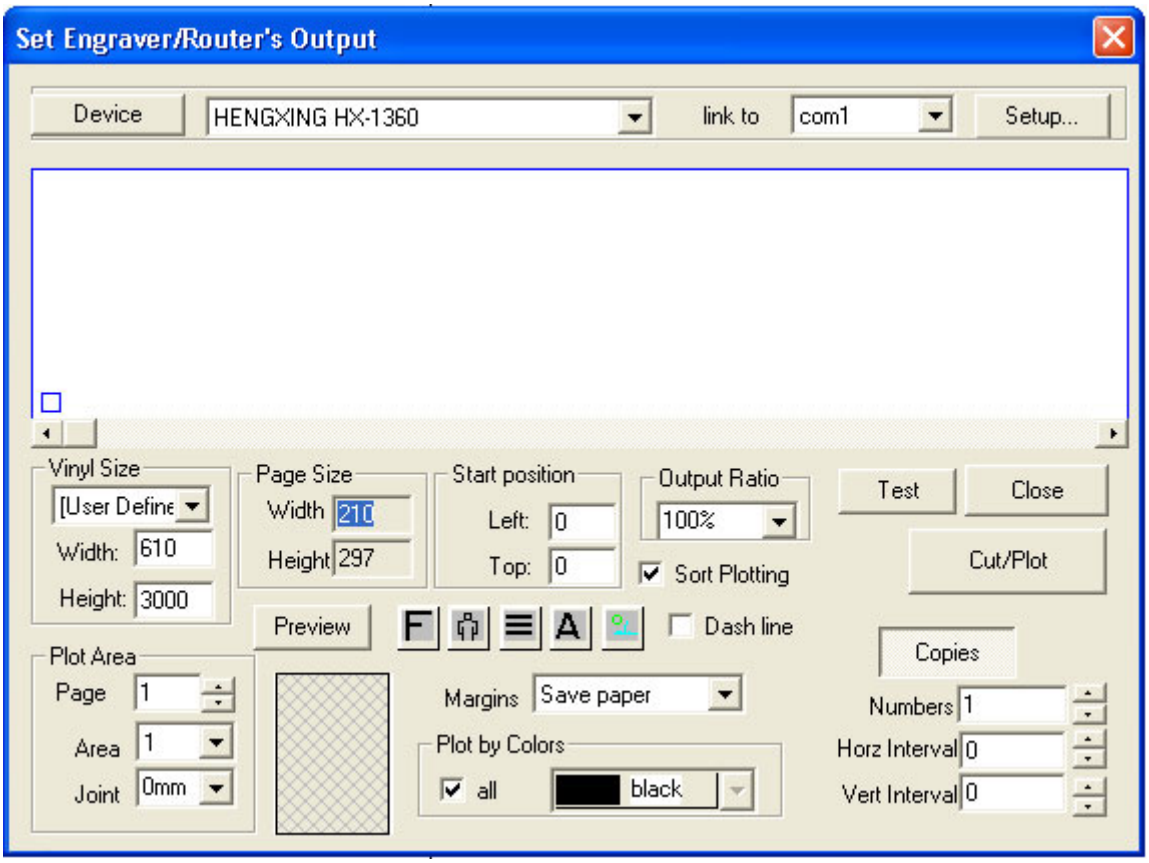
Etabli la taille du vinyle actuellement utilisé par votre plotter.



„Max Width" et „Max Length" sont les dimensions maximales du vinyle utilisé.

"Res of Horz" et „Res of Vert" résolution horizontale et verticale. Défini le nombre de point pour la définition d'une courbe.

"Coordinate" et „Stop Position" défini la position du couteau avant le début et a la fin de la coupe.



Vinyl Size	**taille du vinyle**	Etabli la taille du vinyle actuellement utilisé par votre plotter.
Page Size	**taille de la page**	Taille de la page actuellement utilisée sur Artcut.
Start Position	**position de départ**	Défini la position de départ de la découpe. Vous pouvez visualiser les objets à découper dans le champ l'affichage. Déplacez la souris sur l'objet, faites un clic gauche et maintenez pour faire glisser l'objet dans la position voulu sur le vinyle ou saisir directement les données de positionnement.
Output Ratio	**saisi de l'échelle**	Vous permet de mettre à l'échelle votre découpe. (50 % est la moitié, 200 % 2 fois plus gros).
Sort Plotting		Cette fonction sert à augmenter l'efficacité du plotter. Les différentes coupes seront effectuées un ordre optimal en réduisant les distances entre celles ci.

Plot Area	**zone de découpe**	Si votre motif de travail s'affiche sur une page, sélectionnez 1. Si vous sélectionnez « multi-page » à partir du menu Option, vous pouvez choisir le numéro de page à découper.
Area	**zone**	Si la taille de la page est plus large que la taille du vinyle, le logiciel séparera automatiquement les objets pour découper sur plusieurs zones (« area »).
Join	**Recou-vrement**	Vous permet de définir une zone de découpe commune. Vous pourrez ainsi superposer les différentes parties de votre découpe au niveau de cette zone de recouvrement.
		Les commandes des icônes de gauche à droite sont : Mirror (miroir), coupe à l'envers pour le transfert de vinyle avec face collante vers le haut Rotation (pivoter), pour tourner la coupe a 90° Add Box to Text Block (ajouter une bordure au block texte), Add Box to Letter (ajouter une bordure aux lettres), Add Box to Page (ajouter une bordure à la page). Ces 3 dernières options facilitent le transfert sur tissu ou autre matériau.
Dash Line	**pointillé**	pour découper des contours en mode Dash Line
Margins	**marges**	Il y a 2 modes de travail. Save Paper (sauvegarde du papier) signifie que le programme défini la position de départ pour la découpe de l'objet à partir du point de départ de l'objet. De cette façon, le vinyle est économisé. Sinon, vous sélectionnez le mode normal. Utilisez le mode « save paper » par défaut.
Plot by Colors	**découpe par couleur**	Si le motif est défini en plusieurs couleurs, vous pouvez sélectionner une de couleur pour qu'elle soit découpée seule, ou sélectionner toutes les couleurs à découper ensemble. Très utile pour découper des motifs en plusieurs couleurs sur plusieurs vinyles différents.
Copies	**Copies**	Vous permet de découper plusieurs fois le même motif. Vous pouvez définir le nombre de motif ainsi que l'intervalle horizontal et vertical entre chaque copie.

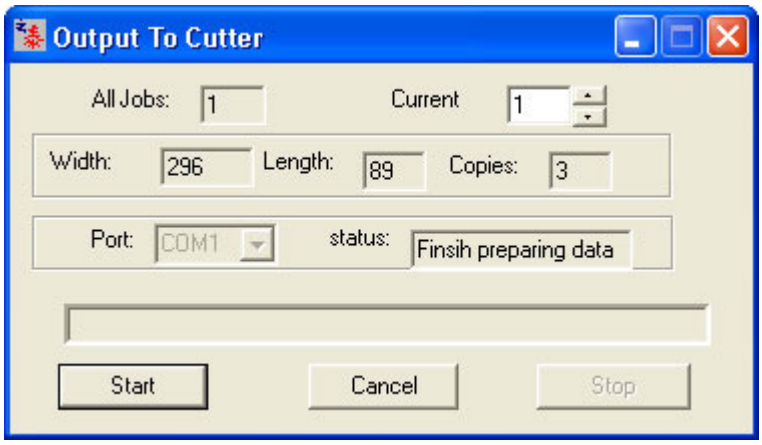
Artcut fera automatiquement la mise en page

Test

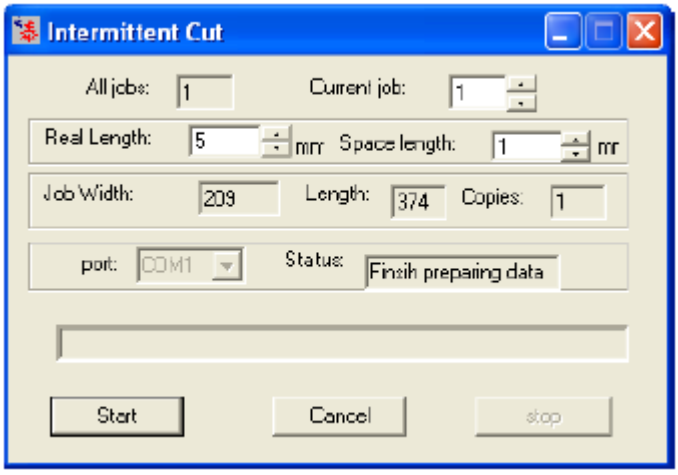
Appuyer sur ce bouton pour couper un petit carré sur du vinyle et vérifier si le câble est connecté correctement et si les paramètres du port de communication sont bien définis.

Cut / Plot

appuyer sur ce bouton, une boite de dialogue s'affichera comme ci-dessous:



Si la case « dash line » a été cochée, appuyer sur le bouton cut/plot pour obtenir la boite de dialogue suivante:



Vous pouvez définir la Real Length (longueur réelle) et le Space Length (longueur d'espace) avant de commencer la découpe.
Attendez le message „Finsih preparing data" puis aappuyez sur START pour commencer la découpe.

Je vous souhaite bien du plaisir et beaucoup de succès avec votre logiciel « Artcut 2005 « et votre plotter de la marque HELO.

Gerfried Kloster [HELO GmbH]